KONAMI

OFFICIAL BOOKS

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

サイレントヒル シャッタードメモリーズ 公式ガイド

エンディングまでの道標がここに

KONAMI

サイレントヒル シャッタードメモリーズ 公式ガイド

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

KONAMI

OFFICIAL BOOKS

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

サイレントヒル シャッタードメモリーズ 公式ガイド

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

OFFICIAL GUIDE

サイレントヒル シャッタードメモリーズ 公式ガイド

prologue

リゾートタウンとして名高い町、サイレント・ヒル。
愛娘であるシェリルと車で出かけていた
ハリー・メイソンは、町外れの高速道路で
事故を起こしてしまう。

ハリーが目覚めた場所は、サイレント・ヒルの一角だった。
ふと目をやると、助手席にいるはずの娘の姿がない。
吹雪で白く染まった町の中を、
娘の名を呼びながら歩き出すハリー。

シェリルはどこへ消えてしまったのか。
娘の行方に関する手がかりを求めて、
ハリーは静まり返った町をひとりさまよい歩く。
その行く手で、彼を待ち受けていた真実とは……。

CAUTION! このゲームでは、主人公がDr.Kにセラピーを受けていますが、プレイヤー自身も心理分析されています。そのため、ゲーム上での細かい演出（キャラクターの服装、メッセージやメールなどの内容詳細など）がプレイによって変化します。これにより、本書に掲載されている画面写真などが、違った見た目になっている場合がありますが、心理分析を反映している結果はさまざまであり、ゲームの進行には支障ありませんのであらかじめご了承ください。
※本書は3ハード対応ですが、画面写真はWii版のものです。操作方法は解説書および P011をご覧下さい。

Characters

HARRY MASON
ハリー・メイソン

本作の主人公。職業は作家。ひとり娘のシェリルを溺愛している。車で事故を起こしたあと、消えた娘を追ってサイレント・ヒルの町に足を踏み入れる。ときおり記憶が混乱することがあるが、いかなる理由によるものかは不明。

CHERYL MASON
シェリル・メイソン

ハリーのひとり娘。父親を心から愛する。活発で想像力豊かな少女。きれいな虫が好きで、標本を集めている。自動車事故の際に、こつ然と姿を消してしまう。

DR.K

ドクターK

落ち着いた雰囲気を漂わせる精神分析医。シニカルな言動が目立つが、時にはジョークで患者をリラックスさせることもある。つねに冷静な表情を崩さず、その内にある感情を読み取ることはできない。

CYBIL BENNETT

シビル・ベネット

サイレント・ヒルで20年以上も警官を務めている女性。ブリザードで大混乱に陥った町をパトロールしている途中、ハリーと出会う。ハリーが事故を起こした場所は管轄外らしく、シェリルの捜索に非協力的な態度を見せるが……。

DAHLIA
ダリア

挑発的な服装が目を引く、謎めいた女性。ハリーの前にたびたび姿を現し、誘うような態度をとる。ハリーのことを知っているようだが、彼自身にはまったく覚えがない。

MICHELLE VALDEZ
ミッシェル・バルデス

ミッドウィッチ高校の体育館で出会った、美しい娘。町のクラブ「バルカン」で働いている。知り合って間もないハリーを心配し、シェリルの捜索に協力してくれる。ジョンという名の恋人と交際中。

Characters

LISA

リサ

アルケミラ病院に勤務する看護師。病院近くのアパートでひとり暮らしをしている。病院の駐車場で事故を起こした際に、通りがかったハリーに助けられる。

MR. AND MRS. STEWART

スチュアート夫妻

レビン通りの家に住む夫婦。夫はマイク、妻はルーシーという名で、ふたりとも教師。娘のケイティと3人で暮らしている。ここは自分の家だと怒鳴り込んだハリーに対し、業を煮やして警察に通報する。

Contents

System

P010 操作方法
P012 サイレントヒルを歩く
P013 探索のヒント
P014 携帯電話の使い方
P019 悪夢を生き延びる
P022 コラム オリジナル「SILENT HILL」について

Strategy

P024 攻略ページの見かた
P026 Therapy
セラピー
P028 Arriving in Silent Hill
ガレージ～レストラン/バー～公園
P033 The Nightmare Begins
悪夢
P035 Letting Out Your Inner Child
セラピー～自宅？
P036 Through the Dark Woods
監視所～森～ポンプ場～ボートハウス～特別小屋～小屋
P044 A Nightmare Hunt
悪夢～石碑～ツーリングインフォメーション
P048 School Days
ハンバーガー屋～ミッドウィッチ高校（体育館）
P058 Staying After School
ミッドウィッチ高校（校長室）～悪夢
P061 Troubled Waters
悪夢～ミッドウィッチ高校（正門）～クラブ～橋
P064 A Visit to Alchemilla Hospital
アルケミラ病院～悪夢
P066 Lisa's Apartment
アパート
P068 Exploring Downtown
アパート&ショッピングモール
P070 The Downtown Nightmare
ダウンタウン～悪夢
P072 After Hours Shopping
トルーカモール
P079 Lost in the Green Lion Apartments
グリーンライオン賃貸～悪夢
P083 The Resort Town
シェリルの部屋～排水溝～みやげ物屋～アニーズバー
P088 A Visit to the Amusement Park
遊園地～愛のトンネル～桟橋～ボート～灯台
P096 エンディングの傾向分析

Concept Art

P098 キャラクタービジュアル
P114 コンセプトアート

Secrets

P120 エコー（心霊写真）リスト
P123 エコー（ボイスメッセージ）リスト
P131 思い出の品リスト
P138 UFO撮影ポイント
P142 電話番号リスト

Welcome to SILENT HILL

System

操作方法

サイレントヒルの町を探索するにあたって、まず押さえておきたいのが、歩く、走る、携帯電話を使用する……といった基本アクションだ。各アクションに対応するボタンを覚え、実際に繰り返し試して身につければ、探索をスムーズに進められるだろう。Wii、PS2、PSPの各ハードによって操作方法が異なるので、使用するハードに応じた操作方法を参照してもらいたい。それぞれの特徴についても触れていくので、異なるハードでプレイして違いをみるのも面白いだろう。

Wii版の特徴

Wii版では、Wiiリモコンに加え、ヌンチャクの接続が必須となっている。Wiiリモコンの向きに応じて視点が変化し、ヌンチャクの方向レバーを倒した向きで進行方向が決定。操作にはややコツが必要になるが、臨場感のある直感的なプレイを楽しめるのが大きな特徴といえる。

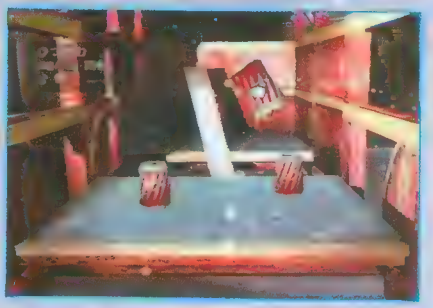
相手の問いかけに対し、Wiiリモコンを上下左右に振って意思表示をしたり、Aボタンで対象物を見つめたりと、まるでその場にいるかのようなリアルなアクションも魅力だ。また、携帯電話で通話する際には、Wiiリモコンを耳に当てて声を聞くことができるのもWii版ならでは。

Wiiリモコンやヌンチャクそのものを使用するアクションでは、画面に表示された通りに動作すればいい。

PS2版とPSP版の特徴

両ハード版をプレイする場合は、右スティックかアナログパッドで視線を動かして移動することになる。また、すべての操作を方向キーとボタン、スティックで行うため、比較的操作を覚えやすいのが魅力だろう。

対象物を詳しく調べられるインタラクトモードでは、PS2では左スティック、PSPではアナログパッドで手のアイコンを動かして、仕掛けを解いたりアイテムを入手できる。たとえば、かんぬきをつかんで、左右に引いて扉を開ける……といった具合だ。シンプルな操作で、さまざまなアクションを実行できるのが両ハードの特徴である。



怪しいと思った場所では、○ボタンを押してみるといい。細かく調べられる場合は、インタラクトモードに切り替わる。

操作一覧

アクション	PS2	PSP	Wii
移動	左スティック	アナログパッド	コントロールスティック
視点の移動	右スティック	アナログパッド	ポインター
懐中電灯のオン／オフ	△ボタン	△ボタン	＋ボタン
拡大	R2ボタン	Rボタン	Bボタン
走る	L2ボタン＋ 左スティック	□ボタン＋ アナログパッド	Zボタン＋ コントロールスティック
アクション	○ボタン	○ボタン	Aボタン
決定	○ボタン	○ボタン	Aボタン
発炎筒を点火する	L1ボタン	方向キー⬇	Cボタン
発炎筒を地面に落とす	L1ボタン	方向キー⬇	＋ボタン
項目の選択	左スティック／ 方向キー	アナログパッド／ 方向キー	コントロールスティック／ ポインター／十字ボタン
電話をかける	方向キー⬆	方向キー⬆	十字ボタン⬆
振り返る	R1ボタン	Lボタン	十字ボタン⬇
地図を表示	方向キー⬅	方向キー⬅	十字ボタン⬅
カメラをかまえる	方向キー➡	方向キー➡	十字ボタン➡
キャンセル	×ボタン	×ボタン	－ボタン
携帯電話メニューの表示	×ボタン	×ボタン	－ボタン
ポーズメニュー	STARTボタン	STARTボタン	1ボタン

サイレントヒルを歩く

ゲームの流れ

セラピー

物語の節目では、精神分析医であるDr.Kのセラピーを受けることになる。内容はドクターが提示するテーマに沿った、質疑応答と簡単なテストだ。セラピーの結果は、ハリーの性格や行動、外見にリアルタイムで反映される。さらに、ゲーム中の特定の演出に変化をもたらすこともある。精神分析にあたっては正確なデータ収集が必須だ。質問とテストに回答する際は、それらの内容にかかわらず偽ることなく答えよう。

結婚や家族など、あるテーマに沿って行われるセラピー。その結果の積み重ねは、ゲーム中の演出に影響を与えていく。

探索

探索の目的は、姿を消したシェリルを捜し出すことだ。そのためには、サイレント・ヒルの町を歩き回り、情報を収集する必要がある。行ける場所をしらみつぶしにあたって、怪しいものを見つけたら、まずは調べてみよう。また、行く先々で出会う住人とのやりとりも重要だ。何気ない会話の中にも、探索を進めるためのヒントが隠されているかもしれない。それでも行き詰まった時は、何か見逃していないか、行動を振り返ってみよう。

町には視界が悪い場所も多い。基本的に懐中電灯はオンにしておき、つねに周囲の状況を把握できるようにしておきたい。

悪夢

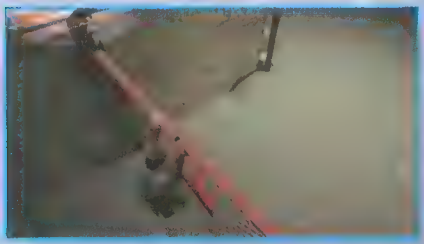
この町では、不意に悪夢の世界へ取り込まれてしまうことがある。現実世界と違い、悪夢では地形や建物の構造が変化し、町の住人に代わって不気味なクリーチャーが出現する。悪夢から逃れるためには、特定の場所までたどり着くか、悪夢を終わらせる鍵となるものを見つけなければならない。悪夢の世界では、つねに死の危機に身をさらすことになる。一刻も早く脱出できるよう、迅速かつ冷静に行動することを心がけたい。

悪夢の世界を徘徊するクリーチャーは、倒すことができない。彼らの手から逃れるには、ひたすら逃げるしかないのだ。

探索のヒント

意外な場所に進めることも

先に進む道が見つからない時は、周囲をもう一度見回してみよう。一見進めないように思える場所に、先へ続くルートが隠されていることも多い。たとえば、窓や崩れた壁から建物に進入したり、やや高さのある塀でもジャンプして乗り越えたりといった具合だ。こんな所を進むのは無理だろうという思い込みは捨てて、あらゆる場所をあたってみることで道は開ける。



通りを分断しているフェンスは、飛びついて乗り越えることができる。行き詰まったら、考えるより先に試してみることだ。

携帯電話を活用する

ゲームの途中で使用可能になる携帯電話には、探索を進めるうえで助けとなる、さまざまな機能が搭載されている。電話をかけたり受けたりするのはもちろん、メールの受信や写真の撮影など、その役割は多岐に渡る。また、現在位置周辺や町の地図を確認することもできるため、未知の場所ではかなり重宝するはずだ。携帯電話を使いこなし、探索をスムーズに進めよう。

電話でのやりとりで情報を得ることで、道が開けることも少なくない。単身での探索における、頼もしい相棒だ。

「エコー」について

町のあちこちには、目に見えない人々の思念が残されている。携帯電話がその思念に反応することがあり、近づくと誰かのメッセージを受信したり、撮影すると不思議なものが写ることもある。これらを集めることで、サイレント・ヒルという町の不気味さに触れることができるだろう。一部のメッセージや写真には、探索の手がかりとなるものもあるので、決して無視できない存在だ。

誰もいないはずのブランコに、カメラを向けてみると……。町に点在する残留思念は、何を訴えかけているのだろうか。

インタラクトモード

特定の場所で、Wii版ならAボタン、PS2・PSP版なら○ボタンを押すことで、インタラクトモードに移行できる。このモードは、対象となるものを調べたり、操作することが可能だ。これらの行動が道を開くための鍵となることも多い。怪しい場所を見つけたら、必ず調べてみよう。▼マークが目印となるので、必ず確認すること。

インタラクトモードに移行しなければ、入手できない情報や鍵などが多い。気になる場所は、一通り調べてみることだ。

携帯電話の使い方

探索は基本的にひとりで行うため、いかに多くの情報を効率よく集められるかが大きなポイントとなる。足で収集できる情報は限られているが、それを補ってくれるのが携帯電話の存在だ。知り合った人々と連絡を取り合ったり、見知らぬ場所でも周囲の状況を地図で確認できたりと、携帯電話から得られる情報は幅広い。非常に便利なツールだが、フルに活用するためには、まず機能を頭に入れておく必要がある。ここでは、各機能の詳細を解説していこう。

最初に使用可能になる場所

ハリーは最初から携帯電話を所持しているが、サイレント・ヒルで探索を開始する時点では使用できない。使用可能になるタイミングは、初めてレストランもしくはバーを訪れ、それぞれの店にいる人物と会話したあと。画面に携帯電話についての簡単な解説が表示され、使用できるようになったことを知らせてくれる。ここで、一通りの機能を確認しておくといいだろう。

ゲーム序盤では、携帯電話の機能についての解説画面が表示される。解説を参考にしつつ、自分でも機能を確認しよう。※

電話帳

電話番号を直接入力しなくても電話をかけられる相手先の一覧を表示する。最初は自宅しか登録されていないが、ゲームを進めるにつれて登録件数が増えていく。自分で電話番号を登録することはできないため、新たな連絡先を知った場合は、直接電話番号を入力して電話する必要がある。なお、新たな連絡先が登録されると、画面にその旨が表示されるので、内容を確認しておくこと。

登録される連絡先には、探索を進めるうえで重要になるものも多い。最初に登録されているのはハリーの自宅（家）のみだ。

電話をかける

電話帳に登録されている連絡先だけでなく、町で見かけた電話番号にも、直接番号を入力することで電話をかけることが可能だ。ポスターや看板の中に電話番号を見つけたら、一度は電話してみるといいだろう。まったく知らない相手であっても、有益な情報を得られることもある。ちなみに、サイレント・ヒルの市内局番は「555」。覚えておくと役立つこともあるはずだ。

救急番号「911」を始め、局番なしの緊急連絡先に電話をかけることもできる。助けを得られるかは保証できないが……。

※チュートリアルを「オン」にしている場合。

ギャラリー

カメラ機能を使って撮影した画像を保存しておけば、いつでもギャラリーで見ることができる。画像を保存する場合は、撮影後にWii版ならAボタン、PS2・PSP版なら○ボタンを押せばいい。画像をあらためて見返すと、思いがけない発見や、興味深いものを見出せることもあるはずだ。また、保存できる画像の数は限られているので、不要なものはギャラリーで確認して削除しておこう。

Wii版では十字ボタン、PS2・PSP版では方向キーを押して見たい画像を選び、Aボタンもしくは○ボタンで画像を確認。

地図

■拡大・縮小／マーキング

町の地図をいつでも確認できる、探索には欠かせない機能。メニューで地図を選ぶと簡易地図が表示され、Wii版ではAボタン、PS2・PSP版では○ボタンを押すと、詳細地図が表示される。詳細地図表示時は、十字ボタンもしくは方向キーの上下を押すことで、地図の拡大と縮小も可能だ。

Wii版のみ、Aボタンを押しながら任意の場所をポイントすることで、線を描きこむことが可能。ルートの確認にも便利だ。

■悪夢の中では

地形や建物の構造が変化してしまう悪夢においては、地図を活用することがより重要になる。詳細地図を開いて目的地までのルートを確認しつつ、青い矢印で現在位置をチェックしよう。地図を見ている間にもクリーチャーは襲撃してくるので、周囲への警戒を怠らないように。

詳細地図で建物の位置関係、目的地の場所などを確認。なお、簡易地図では近くにいるクリーチャーも小さい点で表示される。

メッセージ

■テキストメール

テキスト形式で送られてくる、一般的な形態のメール。受信したメールは「メッセージ」に追加され、いつでも読むことができる。メールには画像が添付されていることもあり、Wii版なら十字ボタン、PS2・PSP版なら方向キーで文章をスクロールさせて、画像を確認することが可能だ。

テキストメールを受信すると、画面左下に手紙のアイコンが表示される。重要な手がかりになることもあるので、早めに確認を。

■ボイスメール

思念が残っている場所に近づくと、声のみのメールが届くことがある。受信可能な場所は、ノイズや懐中電灯の点滅などで察知できる。内容は誰かのつぶやきであったり、家族の会話であったりとさまざま。時には、先に進むためのヒントが隠されていることもあるので要注意。

ボイスメールを受信した場合は、上のようなアイコンが表示される。かつてそこにいた者の声に耳を傾けてみよう。

■未読メッセージ

受信したメールは、それが有益な情報であることも想定して、早めに確認しておきたい。メールの数が増えてくると、既読か否かがわからなくなってしまいがちだ。未読のメールがある場合、「メッセージ」画面で「！」アイコンがつくので、折をみてチェックしておくといいだろう。

件名の右側に「！」アイコンがついているものが未読のメール。読まずに放置して、重要な情報を見落とさないように。

カメラ

■通常の撮影と画像の保存方法

撮影したい対象を見つけたら、メニュー画面でカメラ機能に切り替え、被写体が画面に収まるようにかまえてシャッターを切ろう。Wii版ではAボタン、PS2・PSP版では○ボタンでシャッターを切ることができ、もう一度同じボタンを押せば、撮影した画像を保存することができる。

保存できる画像は最大10枚まで。撮影を行ったあとは、画像を確認し、不要だと判断したら早めに削除しておこう。

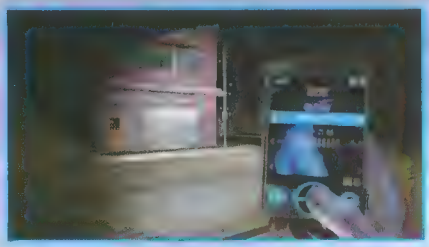
■エコー写真

特定の場所を撮影すると、残留思念が写りこんだ画像、いわゆる心霊写真を撮ることができる。プレイを進めるうえで役立つことは少ないが、その場所で起こった出来事を知ることのできる貴重なショットだ。なお、撮影の直後にボイスメッセージを受信できることも多い。

思念が残る場所には、線のようなものが走っていたり、うっすらと影が見えていたりする。目をこらして見てみるといい。

設定

電話の着信音は5種類用意されており、好みのものを選択することが可能だ。着信音の音量を変えることもできるので、着信音の種類と合わせて、自分にしっくりくる設定を見つけよう。Wiiでは着信時の振動のオン・オフを切り替えることもできる。電話がかかってきたことを確実に察知したいなら、振動をオンにしておくといいだろう。



Wii版では十字ボタン、PS2・PSP版では方向キーの上下で項目を選択し、いずれかのボタンの左右で設定を変更しよう。

ゲームをセーブ

ゲームの進行状況を保存できる機能。セーブデータの保存先は3つあるが、ゲーム中は選択できないので、すでにセーブを行ったことがある場合は「上書き」を選ぼう。悪夢の中を含め、基本的にセーブはいつでも行うことができるが、会話中や発炎筒（P020参照）を手に持っている時はセーブできない。

セーブも携帯電話で簡単に行える。ゲームオーバーの危険がある悪夢の中では、タイミングを見てセーブしておくといいだろう。

記録

これまでの発信履歴や受信履歴、撮影を行った回数など、さまざまな記録を確認できる。プレイを進めるうえで活用できる場面は少ないが、誰と通話を行ったか、どれくらいメールを集めたかなど、それぞれの項目からプレイの足跡をたどってみるのも面白いだろう。

チェックできる項目は5種類。さまざまな記録を確認しながら、これまでのプレイを振り返ってみよう。

ショートカットについて

「電話をかける」「地図」「カメラ」の3つの機能については、対応したボタンを押すことで、携帯電話の項目を選ぶ手間なしに起動することが可能だ。操作はWii、PSP、PS2版共通で、「↑」で電話をかける、「←」で地図を開く、「→」がカメラとなっている。効率よくプレイを進めるため、頭に入れておこう。

探索時や悪夢の中においては、しばしば地図を開くことになる。ショートカットを覚えておいて損はないはずだ。

悪夢を生き延びる

悪夢とその脱出方法

シェリルを捜して町をさまようハリーを、たびたび襲う悪夢。突然、辺りの風景が凍りつき、クリーチャーだけが徘徊する世界に放り込まれてしまうのだ。悪夢の中に放り込まれるのを阻止する術はないが、特定の場所に到着するか、謎解きをクリアすることで脱出することができる。

不死のクリーチャーに立ち向かう手段と、悪夢を脱出する方法について、ここで詳しく述べていく。悪夢から生還したければ目を通してほしい。

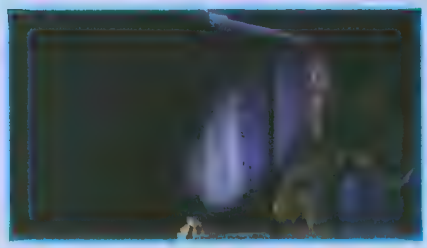
すべてが凍りついた悪夢の世界。聞こえてくるのは自分の足音、そしてクリーチャーの奇怪な叫び声だけだ。

POINT1　ひたすら走れ

闇を徘徊するクリーチャーは嗅覚、聴覚に優れているのか、こちらの居場所を敏感に察知して追いかけてくる。歩いていると瞬時に追いつかれてしまうので、ひたすら走り続けよう。立ち止まれば、複数のクリーチャーに囲まれ、あっという間に危機に陥ってしまう。クリーチャーがどこから現われるかを予測するのは難しく、背後から不意に襲われることもある。Wii版では十字ボタン下、PS2版ではR1ボタン、PSP版ではLボタンを押すことで、後ろを振り返ることが可能だ。時折振り返って背後を確認すれば、突然しがみつかれるような事態は防げるだろう。地図を見る時にも便利なアクションだ。

走り続けることが重要だとはいっても、ただやみくもに進んでいるだけでは悪夢から抜け出すことはできない。通り抜けられる扉や飛び越えられるフェンス、昇降可能な段差など、先に進める場所は青白く光っている。この目印を頼りに進んでいけば、行き止まりで立ち往生することはないはずだ。注意してほしいのは、フェンスや段差を昇降している時でも、クリーチャーは襲ってくるということ。この間は無警戒になってしまいがちなので、とくに注意を払いたい。

悪夢から脱出するまでは、いかなる時も油断してはならない。道に迷ってしまっても、あせりから足を止めることだけは避けよう。



地図を見たり、起伏のある場所を移動している時は、背後をとられやすい。振り返りで背後を確認し、不意の襲撃から逃れよう。

闇の中で青白く光って見える場所のみ、通行可能となっている。狭いすき間や崖など、意外な場所が通行できることも。

POINT2　物を利用する

クリーチャーへの対抗手段は、走り続けることだけではない。周囲にある棚やブロックといった障害物を倒すことで、クリーチャーを足止めすることも可能だ。倒せる障害物に近づくと、コマンドが表示されるので、それに従いコマンドを入力すればいい。運良くクリーチャーに障害物が当たった場合は、しばらく気絶させることができ、その間に逃げ切ることもできる。慣れるまではやや手間取ってしまうかもしれないが、身を守るために覚えておきたい手段だ。

もうひとつ、ベンチやクローゼットなど、大人ひとりが入れる場所に隠れるという方法もある。こちらも、隠れられる場所の前に立つとコマンドが表示される。目の前にいるクリーチャーにも気づかれることはないが、長時間隠れていると匂いをかぎつけて襲ってくるので注意しよう。

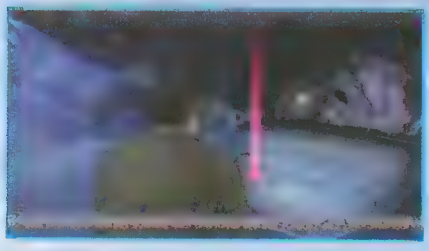
背後にクリーチャーが迫ってきたら、障害物を倒して時間稼ぎをするのも手だ。ただし、迅速に行動しないと意味がない。

物陰に身を潜める場合、時間が経つと匂いで気づかれ、引きずり出されてしまう。あくまで一時しのぎの手段だと心得よう。

POINT3　発炎筒を使う

悪夢の世界では、特定の場所で発炎筒を入手することができる。Wii版ではCボタン、PS2版ではL1ボタン、PSP版では方向キー下で点火することができ、一定時間が経過すると火が消える。クリーチャーは火が苦手らしく、発炎筒を手にしている間は襲ってこない。しばらくは安全に進むことができるのだ。また、発炎筒を点火したあとは、地面に落としてバリアを作れる。発炎筒が消えるまでは、クリーチャーが寄ってこなくなるので、狭い通路に発炎筒を落として足止めするのも有効だろう。

非常に便利な道具ではあるが、肝心なのは使うタイミング。走るだけで逃げ切れる場面では使用を控え、クリーチャーの数が多い時、ピンチに陥った時などに使いたい。いざという場面で活用すべき最後の切り札だと考えよう。



発炎筒が落ちている場所は、立ち上る赤い光で確認できる。よほどの事情がないかぎり、必ず入手しておきたい。

発炎筒に点火すると、クリーチャーはおびえて近づいてこなくなる。使用時間に制限はあるものの、有用なアイテムといえる。

POINT4　急いで振りほどけ

クリーチャーにしがみつかれると、少しずつ体力を奪われてしまう。ダメージが蓄積すれば、最悪は死に至ることもある。ハリーが足を引きずるようになり、動きが鈍くなったら危険信号。体力が尽きると、その場に倒れ込み、ゲームオーバーを迎えてしまう。しばらくしがみつかれなければ、体力はだんだん回復していくが、完全回復するまでに襲撃を受ける可能性は大きい。

しがみつかれる前に逃げるのが一番だが、それが無理なら振りほどくしかない。Wii版ではコントローラーを振って、PS2・PSP版では表示されたコマンドに従い、クリーチャーから逃れよう。PS2・PSP版の場合、入力を誤るとより長くしがみつかれてしまうので注意すること。もたもたしていると複数のクリーチャーにしがみつかれてしまう。できるかぎり早く対処しよう。

ハリーの体力が残り少なくなると、足を引きずって進むようになる。この状態でしがみつかれると非常に危険だ。

Wii版でプレイしている場合は、コントローラーとヌンチャクを大きく振って、しがみつくクリーチャーを振りほどこう。

POINT5　謎を解いて進む

悪夢の世界を進んでいると、謎解きを課せられることもある。謎を解くことで道が開けるパターンと、解いた瞬間に悪夢から脱出できるパターンがあるが、いずれにしても謎を解かないかぎりは先には進めないということだ。

中には発想の転換を要求される謎もあり、足止めを食らってしまうこともあるだろう。しかし、たいていはどこかにヒントが存在する。周囲をよく調べ、あるいは近くで受信したメッセージを読み返して、ヒントが隠されていないかチェックしてみよう。ちなみに、謎解きが隠されている場所によっては、クリーチャーが出現しないこともある。息つくひまもない悪夢の中にあって、唯一の安全地帯というわけだ。謎解きに時間制限はないので、束の間の休息をとりつつ、腰を据えて謎解きに挑戦しよう。

子供用のピアノを正しく弾くと、閉ざされた扉が開くという謎解き。謎を解くヒントは、ボイスメールに隠されている。

謎解きの中には、特定の場所で写真を撮影してくるというパターンも。パパラッチとなって、スクープを押さえるのだ。

オリジナル「SILENT HILL」について

ストーリー

リゾート地として知られるサイレントヒル。この町で休暇を過ごすため、愛娘のシェリルを連れて車を走らせていたハリーの目の前に、不意に少女が飛び出してきた。急いでハンドルを切るも、親子を乗せた車は崖下に転落してしまう。

ハリーが目を覚ますと、そこに娘の姿はなかった。消えた娘を捜すため、ハリーは霧が立ちこめるサイレントヒルの町へ足を踏み出す。そこで彼を待っていたものは、辺りを徘徊する不気味な姿のクリーチャーだった。探索を進めるうち、彼はシェリルにまつわる意外な真実を知る。

実の娘ではないシェリルを、ハリーは我が子同様に愛し、大事にしてきた。しかし、事故をきっかけに娘は姿を消してしまう。

今作との違い

サイレントヒルの町という舞台は共通だが、オリジナルでは「霧の町」だったのに対し、今作では吹雪が町を覆っている。さらに、現実世界と悪夢を行き来するという点は共通であるものの、クリーチャーの性質は大きく異なる。オリジナルでは素手もしくは武器でクリーチャーを倒すことができたが、今作ではそれができない。

また、今作にはオリジナルと共通の登場人物が数多く出てくるが、その設定も大きく変更されている。代表例が精神分析医のDr.Kだ。オリジナルでは、アルケミラ病院の院長カウフマンとして登場し、物語後半ではシェリルが消えた理由に大きく関わっていることが判明する。今作では妖艶な女性として描かれるダリアも、オリジナルでは怪しげな宗教に傾倒する老女として登場。両作品を通じて設定が近いのは、ハリーを危機からたびたび救う女性警官シビルくらいであろう。

ゲームシステムもまたしかりで、オリジナルではエリアごとに「地図」を入手できたが、今作では携帯電話で地図を確認できる。もちろん、オリジナルに携帯というツールは登場しない。

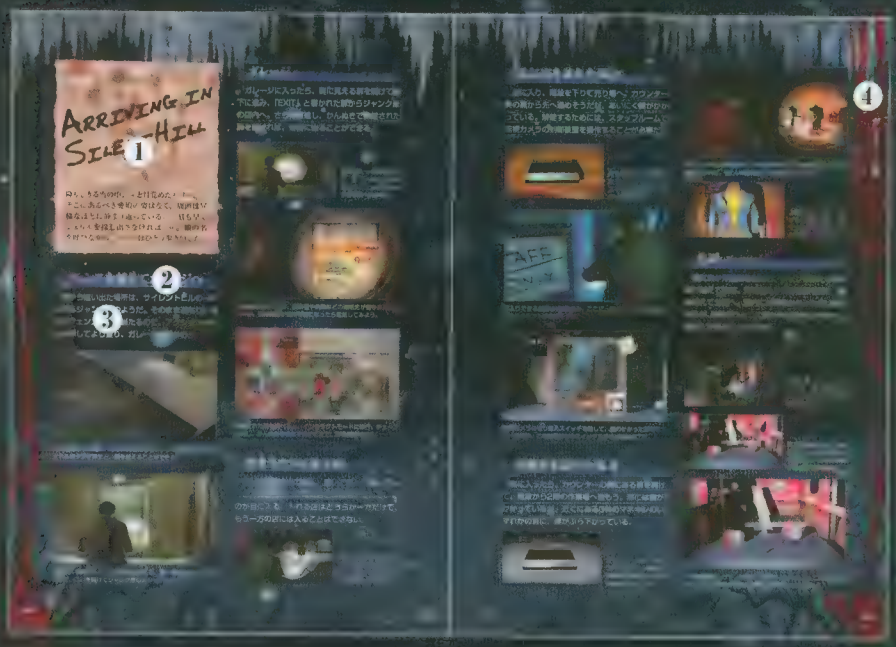
今一度恐怖の原点に触れ、今作との相違点をその目で確かめてみてはいかがだろうか。

悪夢と化した町に現れる異形たち。犬のような姿をしたものから、看護師のような怪物まで、その姿はさまざまだ。

物語の鍵となる少女、アレッサ。ハリーの行く先々に現れる少女は、消えたシェリルと大きな関わりを持っている。

Strategy

攻略ページの見かた



❶攻略しているパートの区分

攻略対象となるパートを、探索、悪夢、セラピーに区分。探索と悪夢については、ストーリーのダイジェストも記している。

■探索
現実世界で探索を行う際の攻略手順を解説。

■悪夢
悪夢を脱出するまでの攻略手順を解説。

■セラピー
セラピーの内容を解説。

❷場所名・指針

攻略対象となる建物、通りなどの名称や、攻略の指針。

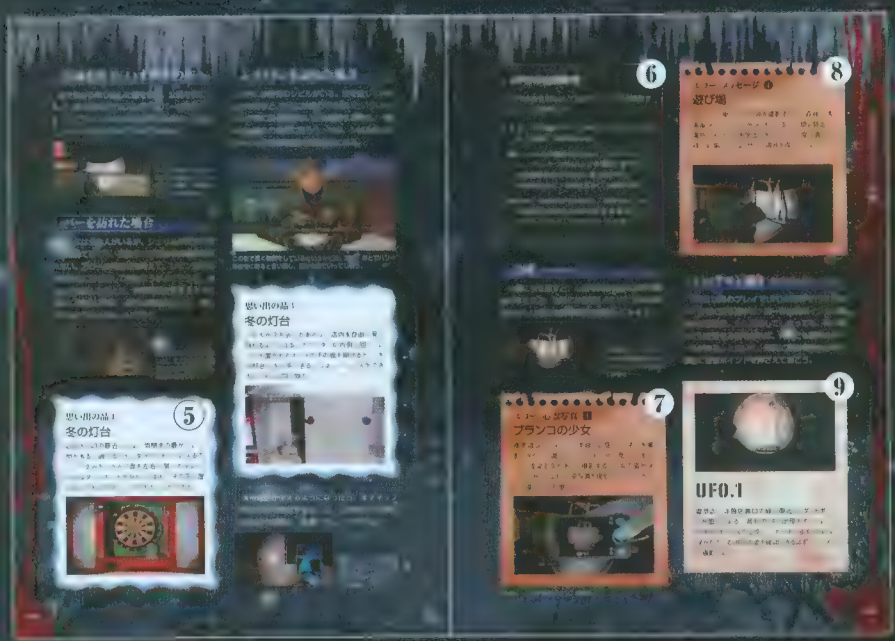
❸攻略解説

目的地までのルート、仕掛けの解き方、攻略のヒントなどを解説。

❹各ページで攻略している場所名

各ページで攻略している範囲を、場所名で記している。

[illegible]：本作ゲームでは、主人公が[illegible]にセラピーを受けています。プレイヤー自身も心理分析されています。そのため、ゲーム上での細かい演出（キャラクターの服装、メッセージやメールなどの内容詳細など）がプレイによって変化します。これにより、本書に掲載されている画面写真などが、違った見た目になっている場合があります。心理分析を反映している結果はさまざまであり、ゲームの進行には支障ありませんのであらかじめご了承ください。
※本書はSHARP対応ですが、画面写真はW版のものです。操作方法は解説書および[illegible]をご覧下さい。



❺思い出の品

攻略対象となる場所で入手できる思い出の品について、入手場所・入手方法を解説。

❻攻略メモ

攻略に役立つ補足情報、攻略情報を付せてまとめにしてほしい。

❼エコー（心霊写真）

攻略対象となる場所で撮影できる心霊写真について、撮影場所を詳しく解説。

❽エコー（メッセージ）

攻略対象となる場所で受信できるメッセージについて、受信可能な場所を詳しく解説。

❾UFO

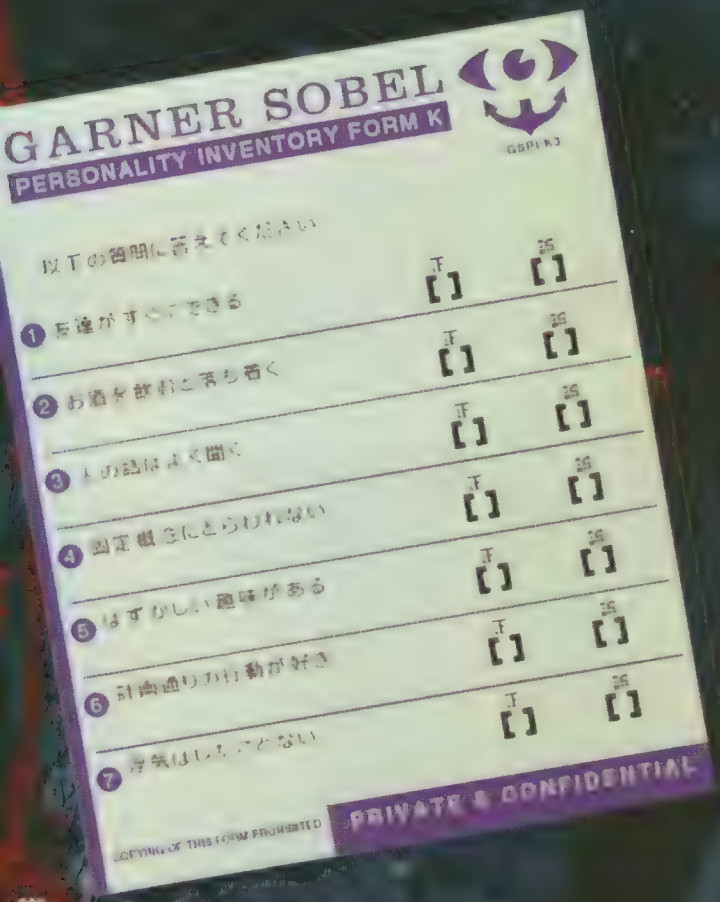
2周目以降のプレイで、特定の条件を満たすと出現するUFOの出現場所を解説。

セラピー

初回のセラピーについて

ゲーム開始時には、プロフィールを入力したのち、Dr.Kによるセラピーを受けることになる。初めてのセラピーでは、用紙に書かれた7つの質問に対し、「正」か「誤」にチェックを入れて回答するように指示される。ややきわどい質問もあるが、Dr.Kがいう通り素直に答えるのがいいだろう。すべての欄にチェックを入れて、用紙を提出すれば本編スタートとなる。

最初のセラピーによる心理分析の結果は、目に見えない心理パラメータに影響し、ゲーム中に進める場所や特定の演出などに変化を及ぼすことがある。さらに、ゲーム中にどのような行動をとったかによっても、心理パラメータは変化する。詳しくは、右ページで述べていこう。



セラピーの内容とゲームへの影響

2回目以降のセラピー

Dr.Kと初めて顔を合わせたあとは、より深く分析を進めるため、定期的にセラピーが行われる。内容はいくつかの質疑応答と、塗り絵やカードなどを使った簡単なテスト。家族や結婚といったテーマに沿って行われ、初回のセラピーと同様、2回目以降の分析結果も心理パラメーターに反映される。そして、パラメーターの変動はゲーム中の演出に変化をもたらすこともある。

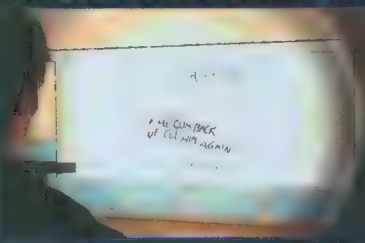
セラピーはストーリーの節目となるタイミングで、ひとつのテーマに沿って行われる。

質疑応答のあとは、簡単なテストを受ける。回答を提出すればセラピーは終了だ。

心理パラメーターに応じて演出が変化

セラピーの分析結果および、ゲーム中の行動によって、心理パラメーターはつねに変動する。前述の通り、パラメーター自体は目で確認することができないが、ゲーム中の演出にちょっとした変化をもたらす場合がある。だが、一度のプレイでは演出が変化していることにすら気づかないはずだ。演出をつぶさに観察しつつ、何度もプレイしてみるといいだろう。

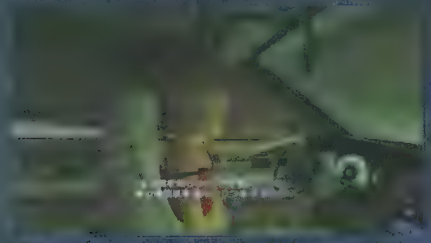
<例1>教室のプロジェクターに投影される写真



ボードに、未来的な4D教室に書かれたようなフォント、後書きのような文字だが、学生のいたずらだろうか。

[illegible]

<例2>キャラクターのコスチューム



[illegible]

[illegible]

ARRIVING IN SILENT HILL

降りしきる雪の中、ふと目覚めたハリー。そこにあるべき愛娘の姿はなく、周囲は異様なほどに静まり返っている。一刻も早くシェリルを探し出さなければ……。娘の名を呼びながら、ハリーはひとり歩き出した。

フェンスを越えてガレージへ

車から這い出た場所は、サイレントヒルの一角にあるジャンク屋のようだ。そのまま道なりに進むとフェンスに突き当たるので、アクションボタンを押してよじ登り、ガレージへかおう。

コンクリートを降りると、左側に扉が見える。扉に鍵はかかっていない。中へ入ってガレージへ。

ガレージ

ガレージに入ったら、奥に見える扉を開けて廊下に進み、「EXIT」と書かれた扉からジャンク屋の店内へ。さらに直進し、かんぬきで施錠された扉を開ければ、市街に出ることができる。

最初に入った部屋を出て、廊下へ進む。先を急ぐなら、出口の表示がある扉へ向かおう。

公衆電話の近くには、警察署や病院などの連絡先が書かれているメモがある。携帯電話が使用可能になったら電話してみよう。

調査されたものを調べると、インタラクトモードに移行。チェーンを外し、かんぬきを外すことで、扉を開けることができる。

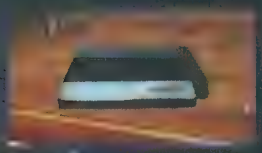
突き当たりに並ぶ店

ジャンク屋を出て右へ、続いて左へと進んでいくと、突き当たりに電気店と洋服店が並んでいるのが目に入る。入れる店はどちらか一方だけで、もう一方の店には入ることはできない。

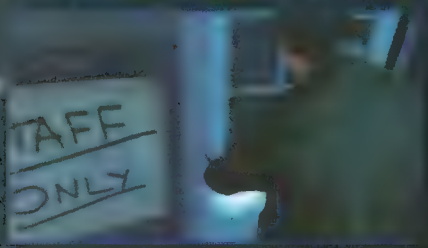
入ることができるのは、ドアの内のみだ。ここを通り抜けて、次の場所に出られる。

電気店を訪れた場合

店に入り、階段を下りて売り場へ。カウンター奥の扉から先へ進めそうだが、あいにく鍵がかかっている。解錠するためには、スタッフルームで監視カメラの制御装置を操作することが必要だ。



売り場の一角に置かれたテープレコーダー。スイッチを押すとメッセージを聞けた。



入りできる部屋は1部屋のみ。ここで、あのセセリさんを探すためのヒントがありそうだ。

監視カメラの切り替えスイッチを回して、鍵のかかった扉をモニターに映す。この状態でねのスイッチを押せば解錠完了だ。

洋服店を訪れた場合

店に入ったら、カウンターの奥にある扉を開けて、地下2階の作業場へ進もう。扉には鍵がかかっているが、近くにある2体のマネキンのいずれかの首に、鍵がぶら下がっている。

カウンターのテープレコーダーには、鍵の入手に関するヒントが録音されている。

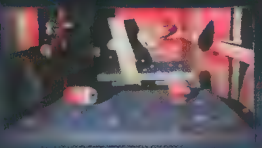
それぞれ異なる服を着た、3体のマネキン。首輪のところに鍵が[illegible]とすれば、怪しい場所はここしかなさそうだ。

上階のデスクに下げると鍵が出現。どのマネキンを選んでも、必ず鍵を入手できる。

公園

電気店か洋服店を出たら、フェンスまたは塀を乗り越えて直進。突き当たりにある扉を開け、壁を越えて公園へ。園内には鍵のかかった青い扉があるが、遊具のひとつに置かれた空き缶の中から、鍵を入手することができる。

公園に着くと、すぐ左手に赤い車の遊具がある。荷台には3つの空き缶があるが…



空き缶を蹴ると、カチャリと音がするものがある。この缶に隠されていると…

缶を蹴り上げると、おかしくなると、中はもっとしっかり[illegible]ている。これを使って上の方の扉を開けることができる。

公園を出て、いずれかの店へ

[illegible]ると、通りを挟んでレストランとバーが建っている。ここでは、ネオンがついているのは一方のみで、もう一方には入ることができない。

ネオンが消えている店には入れないが、どちらの店に進んだ場合もクリアに支障はない。

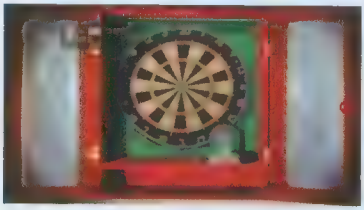
バーを訪れた場合

バーには女主人がいるが、シェリルの行方について尋ねてみても、残念ながら有益な情報は得られない。万が一の可能性を考えて、レビン通りにある自宅に引き返してみたほうがよさそうだ。女主人と会話したあとは、携帯電話を使えるようになる。店を出る前に一通りの機能を試して、使い方に慣れておくのもいいだろう。

店で得られる情報はないが、ここから携帯電話が使用可能になる。有効に活用しよう。

思い出の品①
冬の灯台

店の入り口の扉近くには、両開きの扉がついた棚がある。調べるとインタラクトモードに入るので、つまみをつかんで扉を左右に開いてみよう。中にはダーツボードがかかっており、その下に置かれた「冬の灯台」を入手することができる。



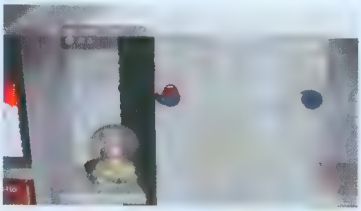
レストランを訪れた場合

店内には警官のシビルがいる。娘を捜していることを話すと、すぐには協力できないという。シェリルが家に戻っていないかを確認するため、一度レビン通りの自宅に戻ろう。なお、シビルが去ったあとから携帯電話が使用可能になる。

この街で長く警官をしているというシビル。ただ、あなたがハローの自宅に寄ると言い残し、店から出ていってしまう。

思い出の品①
冬の灯台

シビルが立ち去ったあとは、店内を自由に見て回れるようになる。カウンターの内側に回り、レンジが置かれたボードの下の棚を開けると、「冬の灯台」を入手できる。なお、バーで入手できるアイテムと同じ物だ。



[illegible]で使えるようになったら、まずマップで現在位置を確認するといい。このあとに目指すべき自宅の場所も、簡単にチェックできる。

登録されている電話番号は自宅のみ。街で新たな電話番号を見つけたら電話してみよう。

UFOの出現条件

以下の条件を満たしてみかりと、UFOを撮影できないので注意しよう。

1 ゲームを1度クリアして、同じセーブデータで2回目（2周目）以降を始める。

2 バーまでに洋服店の壁にある『エアマシンドーブルーツデーキ『ウトレット』の看板に書かれている電話番号555-3825に電話をかける。
※2周目ならば、看板を見なくても電話可能。

3 以降、各地のUFOを発見し、撮影する。なお、各地全13個所にあるUFOを写真撮影すると、『フルーツケーキ』の名称でメールが届く。

エコー（メッセージ）1

遊び場

ブランコに乗る少女の姿を撮影すると、直後に携帯電話へメッセージが送られてくる。以降も特定の場所でメッセージを受信できるので、心霊写真と同様、収集したいなら怪しい場所を探してみよう。

公園 *Playground*

公園に引き返すと、心霊写真の撮影に関する解説がなされる。攻略には影響しないが、興味があれば怪しい場所を携帯電話で撮影してみよう。

公園のブランコには、誰かの残留思念があるようだ。カメラを向けてみると――

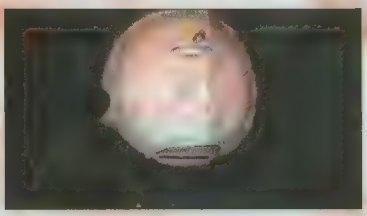
バックマン通り *Backman St.*

2周目以降のプレイでUFOの撮影を行なう場合、自宅に戻る途中に、第一の出現ポイントがあるので要注意。もし見逃してしまっても、同じ場所に引き返せる間であれば、何度でも撮影のチャンスがある。とはいえ、確実に撮影を進めるなら事前に目撃ポイントを押さえておこう。

エコー（心霊写真）1

ブランコの少女

携帯電話のカメラは、肉眼では見えないものを撮影できる。公園のブランコにも、目に見えないもの――残留思念があり、撮影すると少女の姿が浮かび上がる。なお、心霊写真を撮影しなくても、ゲームの進行には影響しない。

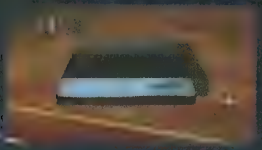


UFO.1

電気店／洋服店裏口の扉正面近くにダストボックスが置いてある。最初のUFO出現ポイントは、このダストボックスの上空。ふわふわと街灯のように浮かんでいるUFOの姿を確認できるはずだ。カメラで撮影しよう。

電気店 *Clear Picture*

電気店を経由して進んできた場合、ふたたび同じ店を通って引き返すことになる。そのまま通過してもいいが、エコーメッセージを収集しているなら、店の入り口近くの棚にあるビデオテープをチェック。近づくとメッセージを受信できる。



エコーメッセージの内容は、店の留守番電話に残されたメッセージとリンクしている。

エコー(メッセージ)❷
ずっと幸せに

商品が雑多に置かれた棚に、ポツンと残されたビデオテープ。ここでは、結婚式にまつわるエコーメッセージを受信できる。店の留守番電話には、このビデオテープの持ち主だと思われる人物の伝言が入っており、こちらも聞いてみると面白い。

洋服店 *Mannequin*

洋服屋を経由して進んできた場合、自宅へ戻る際にも同じ順路を通って戻ればいい。エコーメッセージを回収せずに進むなら、とくに店内でなすべきことはない。また、電気店や洋服店*の近くにはUFOの出現ポイントがあるので、撮影を進めるつもりなら見逃さないように注意。

2度目の訪問で、エコーメッセージが回収できること以外に見るべきところはない。

*UFO出現ポイントは電気店はもうひとつ(ハイ[illegible])で、洋服店[illegible]由の場合は洋服店の近く、となる。

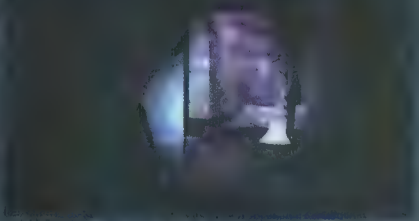
エコー(メッセージ)❸
卒業パーティー

洋服店店内から入り口に向かって左側に、赤いドレスを着たマネキンが置いてある。マネキンに近づくと、卒業パーティーに関するエコーメッセージを受信。メッセージに名前のみで登場する女性は、このドレスを着てパーティーに参加したのだろうか。

バックマン通り *Backman St.*

電気店もしくは洋服店を出た直後、捜し求めていたシェリルから電話が入る。どうやら自宅から電話しているようだが、その声は切迫しており、何かに対する警戒をうながしているようだ。電話を切ると、辺りの光景が一変。悪夢のような世界が広がっていく。いったいこれは……？

[illegible]する[illegible]シェリル。返事をする間もなく、電話は切れてしまう。



[illegible]

THE NIGHTMARE BEGINS

ようやくシェリルの生存を確認するも、世界は悪夢に包み込まれていく。気づけば周囲の風景は変わり果て、聞こえるのは不気味な異形の息づかいだけ。ここから逃れる術はあるのか……。

パックマン通り

マップも様相も変貌した、悪夢の世界。抜け出すためには、自宅のあるレビン通りにたどり着くしかない。進むべき道がわかりづらいので、携帯電話のマップを活用して先へ進もう。

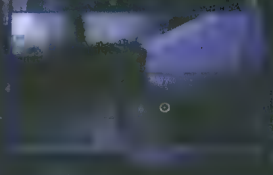
不明

建物に進入したあとは、左にある扉、右にある扉の順で進んで外へ。屋外では、壁を左手沿いに進み、突き当たった場所で塀を乗り越え、直進した先の塀を乗り越えて先へ進もう。途中、クリーチャーが襲撃してきたら、画面に表示されたコマンドを入力して急いで振りほどくこと。

レビン通りまでのルートは、上のマップに示した通り。同じ場所を堂々巡りしないよう、まめに現在位置を確認しよう。

基本的に上の地図のように進めばいいが、Wii版では、「EXIT」と書かれてある扉があるので、それを目指すとよりわかりやすい。

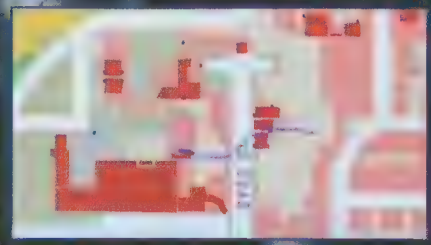
新たな建物に進入したら、[illegible]を通り抜け、先にある扉へ。その先にある扉を開けて広間に出たら、さらに左手奥の扉を開けて直進。段差を降りて正面の扉に進み、道なりに進めば悪夢を脱出できる。



カーブしている通路を抜ければ、出口はもう近い。体力に注意し[illegible]

Wは「EXIT」と書かれた扉を目前に進んでいく。[illegible]にあわてて、道を見失わないように注意したい。

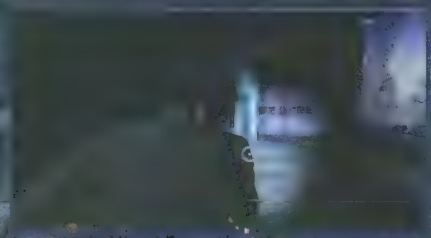
段差を降りた先に[illegible]の大きな扉がその[illegible]。この扉を抜ければ、[illegible]から脱出できるのだ。



マップにはクリーチャーの位置が小さく[illegible]されるが、確認するまとりはないところ。[illegible]のチェックを怠らないようにしよう。

[illegible]で[illegible]、[illegible]に[illegible]。[illegible]に注意。炎面があるので、必ず入手すること。

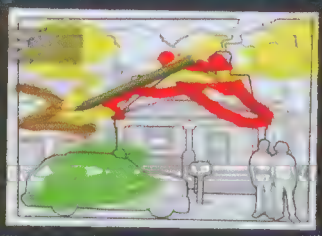
悪夢から目覚めると、そこはDr.Kの診察室。実験に関するいくつかの質問に答え、最っ[illegible]に色を塗って退出すると、カウンセリング終了となる。セラピーの結果がゲームに影響する場合もあるので、自ることなく素直に答えよう。



[illegible]はクリーチャー[illegible]。[illegible]してもすぐには死[illegible]す。[illegible]見て欲しいところを撃ちたい。

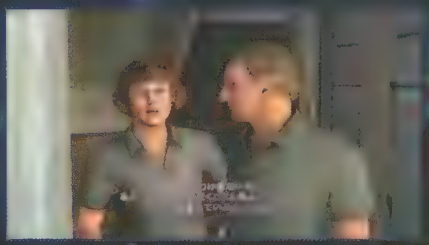
2度目となるセラピーシーン。質疑応答とテストが終わると、[illegible]

画面に表示されたペンから、好きな色を選んで絵を塗っていくテスト。最終ターンまでに完成することもできる。



無理にすべてを塗りつぶす必要はない。完成だと思った時点で、画面下の「終る」を選び、Dr.Kに終了したことを伝えよう。

もしかしてシェリルが戻っているかもしれない。淡い期待を抱くハリーたったが……。



ハリーの話を聞いて、スチュアート夫妻は不審な表情を浮かべるばかり。シェリルについてもまったく覚えがないようだ。

夫妻の通報を受けて、パトカーに乗ってやってきたシビル。事情を聞くまでもなく、ハリーは警察署へと連行されてしまった。

LETTING OUT YOUR INNER CHILD

ようやく自宅にたどり着いたハリー。しかし、そこにいたのはシェリルではなく、見知らぬ夫婦だった。言い合いの末に閉め出されてしまったハリーのもとへ、夫婦からの通報を受けたシビルがやってくる。

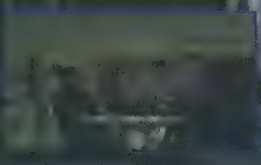
レビン通り1206 *Levin st.1206*

自宅にいたのは、スチュアートと名乗る夫妻。ここは自分たちの家だと言い張る彼らに対し、ハリーはシェリルをどこに隠したのかと詰め寄る。だが、夫妻はまったく覚えがないと……。

パトカー車内

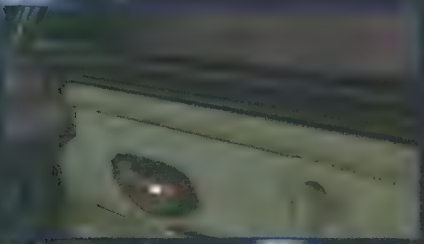
パトカーに同乗している間は、目線を動かす座席を移動するといった最小限の行動しかできない。しばらく進むとシビルは車を停め、様子を見にいくため降りてしまう。ここからはパトカーを降りて自由に行動することができた。

シビルが戻ってきたタイミングで動揺をしているハリーに、DVDを見たかどうかを一緒に見ようと誘う。[illegible]



[illegible]がひどくなって、パトカーを停めて出ていくシビル。ハリーは車内にとり残される。

シビルが去ったあとは、車内を調べられるようになる。[illegible]



パトカーを降りる際は、助手席か運転席のドアのロックを外してから、レバーを引けばドアを開けることができる。

THROUGH THE DARK WOODS

シビルが姿を消したあと、ひとりパトカーの中にとり残されたハリー。外へ出てみると、辺りは吹雪に包まれ、その向こうには暗い森が広がっている。新たな手がかりを求め、ハリーはふたたび歩き出した。

監視所へ

車道に降り立つと、道を挟んで向かい側に監視所が見える。その手前には柵があるので、乗り越えて監視所へ向かおう。違う方向に向かっても先へ進めず、とくに得られる情報もない。

到着した場所は、自宅から遠く離れており、引き返すことはできそうもない。ひとまず、周囲を探索してみるしかなさそうだ。

[illegible]

思い出の品②
隠れた炎

パトカーの助手席に移動し、ダッシュボードを開けると、中にはフタの空いたタバコが入っている。以前に同乗した誰かの忘れ物だろうか？　パッケージをよく見ると、銘柄は「ヘミングウェイ」。実に洒落っ気のある名前だ。

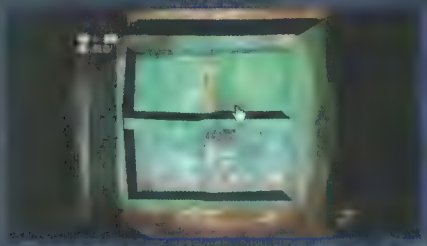
監視所 Ranger Station

監視所（レンジャーステーション）の中は静まり返っており、人の姿は見当たらない。見るべきところは少ないが、壁に貼られたサイレントヒルの地図から、現在地を知ることができる。裏口から南側の森へと抜けられそうだが、扉には鍵がかかっていて出られない。鍵は棚にしまってあるので、入手して裏口から森へ進もう。なお、監視所の入り口付近ではエコーメッセージを受信可能だ。

入り口近くの電話ボックスでは、エコーメッセージと林業省の電話番号を入手できる。

エコー（メッセージ）❹
立ち往生

監視所の入り口前を左へ進むと、電話ボックスが設置されている。ここでは、ジャッキーという少女が母親にかけた電話とおぼしき内容の、エコーメッセージを受信できる。



裏口の扉の鍵は、[illegible]

裏口を出て、闇に包まれた森へ。しばらくは視界が悪いので、注意して先へ進むこと。

暗き森 Dark Woods

ゲームを進行させるためには、監視所から南へ進み、反時計周りに大きく迂回するように進まなければならない。エコーメッセージや思い出を回収せずに進む場合は、雪が積もっていない道を通って、湖沿いにあるボートハウスへ直行しよう。逆に、それぞれを回収しながら進む場合は、やや南東側に歩いてポンプ場へ。後者のルートでは、森の視界の悪さに悩まされることになるだろう。

森へ進むことを優先したいなら、目指すべきは南西側にあるボートハウス。[illegible]

[illegible]

[illegible]

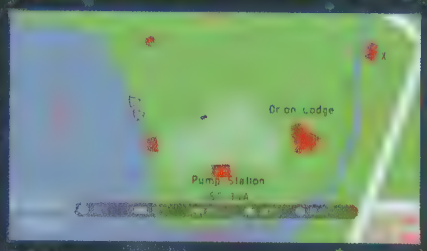
森の中にある給水塔では、思い出の品「凍った海」を入手できる。給水塔に向かう際は、車道の脇に設置されたフェンスに沿って東へ進んでいき、フェンスに緑色の看板が打ちつけられている場所で右へ方向転換。そのまま直進すれば、スムーズに給水塔までたどり着けるはずだ。

フェンスについている緑色の看板は、給水塔に向かう際の大きな目印となる。

マップ上では、給水塔は赤い点で表示されている。フェンスの[illegible]目印にしつつ、マップを確認しながら進むと確実だろう。

闇にぼんやりと浮かび上がる給水塔。根元にあたる部分に、思い出の品が隠されている。

エコーメッセージを集めているなら、給水塔からやや南西に進みながら、周囲の木々に目をこらそう。すると、1本の木の近くでエコーメッセージを受信できる。視界の悪さもあって見過ごしがちだが、ノイズや震動（PS2、Wiiの場合）を頼りに、おおよその場所を絞り込むといいだろう。



エコーメッセージ[illegible]は、給水塔が最大の目印となる。[illegible]並ぶ木々から、1本を見つけ出すのはなかなか困難だ。

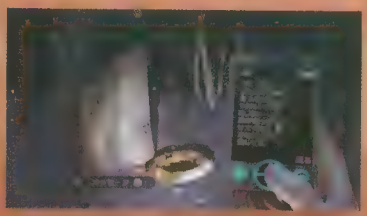
次のエコー（メッセージ）は[illegible]にある。慎重に探そう。

思い出の品③
凍った海

給水塔の周囲にあるフェンスを飛び越え、塔の真下に進むと、鉄製のボックスが置いてある。ふたを開けると思い出「凍った海」を入手できる。

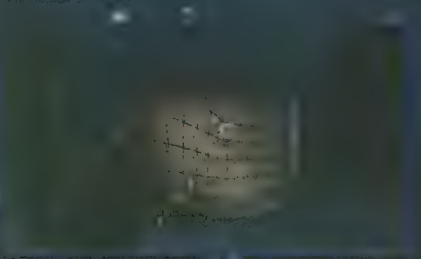
エコー（メッセージ）❺
森の子供たち

木々の根元を照らしながら進んでいくと、1本の木の根元に添えられた花輪が見つかるはずだ。なお、同じ人物のものらしきエコーメッセージを、ポンプ場でも入手できる。

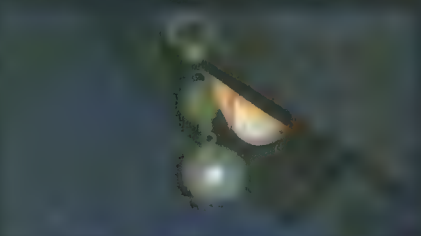


ポンプ場 The Pumping Station

森の南側にあるポンプ場は、立ち寄らなくてもゲームの進行に支障はないが、写真とエコーメッセージを集めているなら見逃せない場所だ。森の中を進むと方向を見失いやすいので、道に沿って森へ進み、ポンプ場に近づいたらマップで正確な位置を確認するといいだろう。

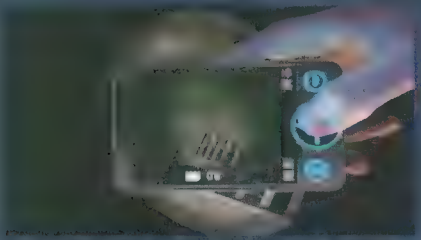


森木蔵で思い出の品を入手したら、森へ進んで滝沿いの道へ。そのまま道なりに進めば、まもなくポンプ場の近くに出られる。

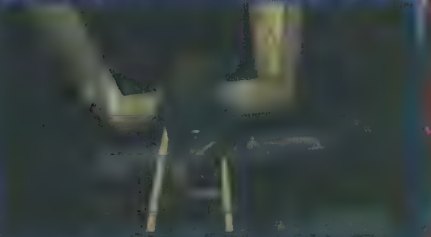


ポンプ場はフェンス側から入ることもできるので、乗り越えて敷地内へ進む。施設内はせまい。機械室はさほど複雑ではない。

施設内では、壁に貼られたポスターから、[illegible]情報の[illegible]写真を[illegible]できる。



[illegible]



エコーメッセージ回収後は、元の通路へ引き返し、突き当たりの[illegible]

エコー（心霊写真）2
水路から伸びる手

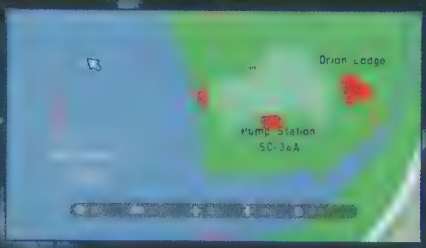
ポンプ場には水路が併走する通路がある。水路の柵にノイズが走っている場所があるので、カメラで撮影しよう。すると、小さな両手が柵をつかんでいるのが見える。直後に受信するエコーメッセージでは、恐ろしい事実が……。

エコー（メッセージ）6
森の子供たち

写真を撮影した直後に送られてくるエコーメッセージは、森の中で受信できるものと同じタイトル。写真を見るかぎり、事故のてん末は悲しいものだったに違いない。

暗き森 The Dark Woods

ポンプ場を通り抜けたあと、西へ少し進むと、血のりがべったりとついた青いテントがある。ここでは、エコーメッセージの受信が可能だ。給水塔やポンプ場と同じく、先へ進むことを優先するなら立ち寄る必要はない。



テントはポンプ場からさほど離れていない場所にあるので、探すのは比較的容易だ。詳しい位置は上の現在位置を参照。

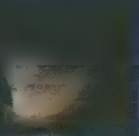
地面に置き捨てられたテント。血がついているが、ここで何が起こったのだろうか？

エコー（メッセージ）❼
立ち往生

ポンプ場のほど近くで見つけられるテント。ここで入手できるメッセージには写真も添付されており、文面をスクロールさせると写真を見ることができる。

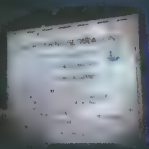
ボートハウス Boat House

森の南東部に最短ルートで向かう場合、湖のほとりにあるボートハウスを経由することになる。2周目以降のプレイを進めているなら、ボートハウス内に出現するUFOを撮り逃さないように。



監視所から雪の積もっていない道を進んでくれば、ボートハウスにたどり着ける。

ふたつ目の扉を抜けたあとは、右手にある壁からテーブルを左に進み、突き当たりの扉を抜ければ南側に出られる。



ボートハウスの敷地内にある看板には、天然資源に関する州の機関の電話番号が。

UFO.2

ボートハウスの入り口から建物内に進み、視線を上にやると、屋根の一部にぽっかりと穴が空いている。実はここに、UFOが浮かんでいるのだ。

オリオン狩猟小屋

いずれのルートを選んだ場合も、次に目指すべき場所は、ポンプ場の東側にあるオリオン狩猟小屋となる。といっても、この小屋も先へ進むための経由地であり、最終的な目的地はマップ上で×印のついた小屋だ。狩猟小屋では思い出とエコーメッセージを回収できるので、これらを集めているなら、屋内のすみずみまで探索していこう。

勝手口から進むことのできる解体所では、流し台の写真、エコーメッセージを回収可能。いずれも内容は狩猟に関するもの。

勝手口は正面入り口に対し、裏手にある。ちなみに正面から進入しても、勝手口から進入しても、出られる場所は同じだ。

一部の部屋は、それまでの行動やセラピーの結果に応じて、内装が変化することも。

正面入り口と勝手口があるのでエコーメッセージや心霊写真、思い出の品の回収に注意。いずれかの入り口を見落とすと、回収し忘れたことに気づかずに先へ進んでしまう可能性大。取りこぼしのないようにしよう。

エコー（心霊写真）3
吊るされた鹿の死骸

解体所での撮影ポイントは、流し台と天井から吊り下がったフックの中間あたり。カメラで撮影すると、狩猟小屋らしく、だらんと吊るされた鹿の姿が見てとれる。

思い出の品④
移動祝祭日

ベッドルームの壁には小さな棚が据えつけられている。棚の取っ手をつかんで扉を開けることができ、中から小ぶりのナイフを入手することができる。

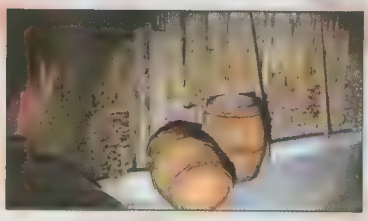
エコー（メッセージ）8
死の連鎖

解体所にある流し台で心霊写真を撮影すると、自動的に受信する。

ドレッサーの引き出しにしまわれていた思い出の品。この部屋に[illegible]

思い出の品⑤
壊れた懐中電灯

解体所の先にある部屋に進んだら、左手に置かれた小さなドレッサーを調べてみよう。引き出しの取っ手を引くと、中には盤面が割れた懐中時計が入っている。



UFO.3

狩猟小屋の外側に回ると、タルが置かれている。ここにUFOが出現するのだが、瞬時には姿を見つけることができないかもしれない。タルの上部に、まるでフタのように重なって浮かんでいるからだ。

狩猟小屋の周囲には、3つ目のUFO出現ポイントが存在する。2周目以降のプレイを進めている場合は頭に入れておこう。撮影可能なタイミングは、狩猟小屋を出てから×印の家に入るまで。

ボートハウスに続き、今度は狩猟小屋の周囲にUFOが出現。まさに神出鬼没な存在だ。

暗き森 (The Dark Woods)

次に目指すべき場所は、マップ上で×印が記されている小屋。川沿いに進んでいくと、シビルから電話が入り、彼女の連絡先を入手できる。

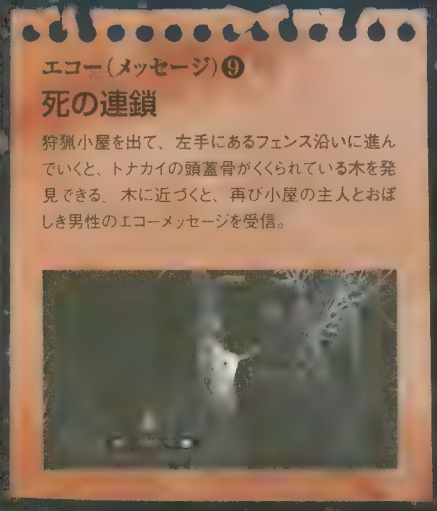
マップを見てみると、川沿いにある小屋に×印がついている。[illegible]

[illegible]

エコーメッセージを進めているなら、×印の小屋に向かう際は要注意。川近くの1本の木に近づくと、小屋の中で受信できるものと同じ、『死の連鎖』というタイトルのエコーメッセージを受信できるのだ。内容もつながっているので、先に回収したものを読み直してみるのもいいだろう。

何かの儀式のように、木にくくりつけられたトナカイの頭骨。これもまた、狩猟小屋の住人にゆかりがあるものらしい。

テーブルの上に残された、血まみれの財布。スナップボタン部分につき動くもの。しまってある紙幣類は無傷のようだ。



エコー（メッセージ）❾

死の連鎖

狩猟小屋を出て、左手にあるフェンス沿いに進んでいくと、トナカイの頭蓋骨がくくられている木を発見できる。木に近づくと、再び小屋の主人とおぼしき男性のエコーメッセージを受信。

小屋の入り口を開けて進んでいくと、床に大きな血だまりが。悪夢はここから始まる。

血だまりを見つけた直後に、影のようなものが横切り、どこかへと逃げていく。どうも様子がおかしい。

[illegible]

文字のついた小屋 *the Cabin*

小屋に到着するも、入り口には鍵がかかっていて中に入れない。手がかりを求めて小屋の周囲を探索してみると、小屋の左手に血まみれのダウンジャケットが目に入る。その先にはテーブルがあり、上には血で汚れた財布が置いてある。入り口の脇はこの財布の中、財布を開いて紙幣を数り出し、小屋に進入すると、影のようなものが逃げていく。それを追跡に学者は実験していき、ふたり実験へと迷い込むことに……。

小屋の左手に残るダウンジャケットが雪の上に横たわっている。何が起こったのか？

A NIGHTMARE HUNT

不気味に静まり返った小屋の中に、足を踏み入れるハリー。ふっと現われ、逃げていく影を見た時、再び世界は悪夢へと変貌していく。永遠とも思える道のりを、ハリーはひたすらに走り続ける……。

オリオン狩猟小屋

2度目の悪夢は、複雑な分岐路はないものの、脱出するまでの道のりはかなり長い。下手をすると現在位置を見失ってしまいがちだ。左手にある壁に沿って進んでいけば、目指すべき場所にたどり着けるので、冷静に行動しよう。また、途中に立ち寄る家では、子供のピアノを題材にした謎解きに挑むことになる。この家に到着するまでは西へ、家を出たら東へ進むことを意識するといい。

オリオン狩猟小屋、製材所、ウッドランドロッジ。その先にある建物と、経由する場所は謎解きのある家を除いて4箇所。できるだけ立ち止まらずに走り続けつつ、2箇所で入手できる発炎筒をうまく使ってクリーチャーの襲撃から逃れよう。起伏に富んだ道のりだが、行動はつねに迅速に。

[illegible]び出しこる、それ[illegible]に入ってきた扉へ引き返す。×印の小屋を[illegible]から、[illegible]ことに。

×印の小屋からスタートして、建物を経由しながら左回りに進んでいく。ときおりマップを見て、現在位置を確認しよう。

[illegible]小屋では、右側の扉、左側の扉の順で抜けて外へ。

発炎筒を見つけたら必ず拾っておこう。いざというときに[illegible]

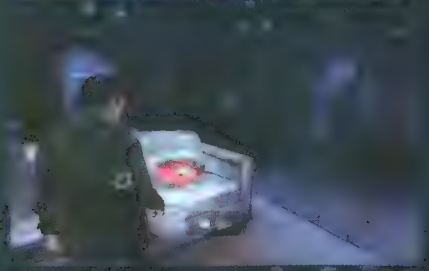
[illegible]の建物を通り抜けると、前方に民家が見えてくる。この[illegible]にはクリーチャーは出現しないので、ひとまず小休止だ。

家族の休暇

民家に入ると、ここで休暇を過ごしていたのだろう、[illegible]が[illegible]入る。悪夢では唯一クリーチャーが出現しない場所なので、じっくりと探索することができる。先に進むための扉は鍵がかかっているが、ソファーに置いてあるピアノを正しく演奏することで、扉を開けることが可能だ。

また、ここではエコーメッセージも受信できるので、回収を進めている場合はチェックしよう。この家を出たあとは、さらに先にあるウッドランドロッジに向かって進むことになる。

凍りついたような夫婦の像。まるで、この空間だけ時間が止まってしまったかのようだ。



ここで受信できるエコーメッセージには、子供が弾くピアノの音が録されている。これが扉を開けるヒントになっているのだ。

ソファーに置かれた、愛らしい子供用のピアノ。エコーメッセージをヒントに、絵の描かれた鍵盤を正しい順番で弾こう。

エコー(メッセージ)⑩

家族旅行

夫婦の氷に近づくと受信可能。メッセージの途中では、「ガーガー、ホーホー、キーキー、キーキー、コケコッコー」という子供が弾くピアノの音が流れるが、これらはピアノの鍵盤に描かれた動物の鳴き声に対応している。

エコー(メッセージ)⑪

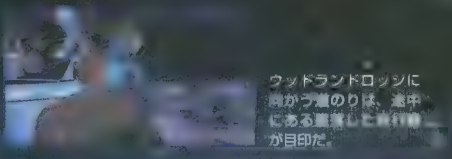
家族旅行

子供用のピアノの鍵盤を、アヒル、フクロウ、インコ、インコ、ニワトリの順で弾くと、先に進むための扉が開く。それと同時に、2通目のエコーメッセージを自動的に受信。

悪夢を抜けた先は

次に進むウッドランドロッジへの道は木が多いが迷うことはないだろう。ウッドランドロッジも何もせずに通過してしまって構わない。その後さらに2つの建物を経て、ようやく悪夢を抜け出すことができる。

現実世界に戻ったあとは、目前にある橋を渡って突き当たりまで進み、左へ向かってブライアント開拓団の石碑が建つ場所へ。



ウッドランドロッジに向かう道のりは、途中にある[illegible]が目印だ。

[illegible]

ウッドランドロッジに
ったら、右手にある
、左手にある扉、右
手にある扉の順に抜け
て外へ。

ウッドランドロッジの
あとに入る建物では、
直進して正面の段差を
上り、正面、左の順で
進んでいく。

この写真の家にたどり着くと、[illegible]
最後まで気を抜かずに走ろう。

悪夢の終着点となる建物から、開拓団の石碑までのルートは[illegible]
とわかりやすい。この[illegible]

ブライアント開拓団石碑

ラテン語の文字が書かれた建物を出たら、目の前の橋を渡って突き当たりまで進み、左へ向かって石碑が建つ場所へ。石碑の近くにある車からは、写真とエコーメッセージ、思い出の品を回収可能。

石碑の建つ場所を中継点にして、次[illegible]ミッドウィッチ高校を目指すことになる。

写真や思い出の品を集めているなら、石碑のそばに停まっている車をチェック。注目すべき場所は助手席とトランクだ。

エコー(心霊写真)4

助手席で泣く女性

ブライアント開拓団の石碑近くに停車している車開いた助手席を撮影すると、女性の姿が映り、直後にエコーメッセージを受信できる。

エコー(メッセージ)12

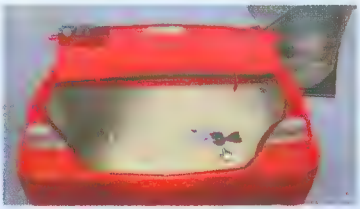
ブライアント

車の助手席に残された心霊写真を撮影すると、自動的にエコーメッセージも受信。声の主は、残留思念として残っていた女性のようだ。

思い出の品⑥

ピンで留められた美

エコーメッセージと同じく、車で入手できる。後部のトランクを開けると、むき出しの状態で蝶の標本が置かれている。

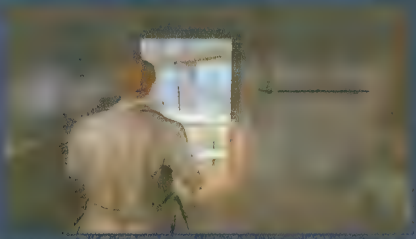


ツーリングインフォメーション

石碑のある場所から右手に進むと、ほどなくツーリングインフォメーションの建物が見えてくるので、そこから内部へ、奥の扉を抜けて直進し、フェンスに開いている穴を抜け、フェンスを乗り越えればミッドウィッチ高校の校庭に到着する。

校庭に着いた直後、シビルから電話がかかってくる。彼女の話によれば、高校の体育館は避難所のシェルターになっているらしい。シェリルが体育館に非難してくれていればいいのだが。

石碑に向かって右手に進んでいくと、ツーリングインフォメーションの建物が見える。



ツーリングインフォメーションを入ってすぐの入り口。暗くかすんでいる。暗い建物内を通り抜けて、先へ進もう。

前方に見えるフェンスには、穴の開いている部分がある。ちゅうちょんで穴を通り抜け、さらに直進しよう。

続くフェンスを乗り越えると、遠くにミッドウィッチ高校の校舎が見えてくるはずだ。

雪が吹き荒れる校庭に進むと、シビルから電話がかかってくる。自分も体育館に向かうから、待っていてほしいという。

UFO.4

ミッドウィッチ高校の校庭の一角、フットボールのゴールの上に、姿を現したUFO。吹雪で視界が悪いので、見逃さないように注意しよう。

THERAPY #2

シビルとの電話を切ると、Dr.Kによるセラピーに移行。ここでの質疑応答と課題は、高校生活に特化したものになっている。始めに、高校時代はどんなタイプの人間だったのかを問われるので、Dr.Kが口にしたタイプにあてはまっていればうなずき、あてはまっていなければ首を振って答えよう。質疑応答に続いては、「理想の時間割」を作成することになる。創作文、バスケットボール、演劇……といった授業内容から好きなものを選択し、4時間目までの時間割を決定。時間割を提出すると、セラピー終了となる。

中には答えづらい質問もあるが、高校時代を振り返って、素直に答えたいところだ。

[illegible]の授業内容から、[illegible]を選択して時間割を作成。理科、[illegible]からフィーバーまで、リーバーの[illegible]に従うこと。

SCHOOL DAYS

悪天候時には、ミッドウィッチ高校の体育館がシェルターになることがある。シェリルはそこに避難しているかもしれない。かすかな希望を抱きながら、ハリーは体育館へ向かうことにする。

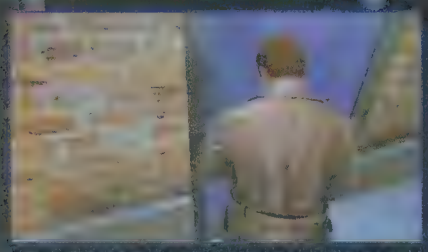
ミッドウィッチ通り

スタート地点から左手に進むと、A校舎内への入り口となる扉がある。扉には鍵がかかっているが、そのまま塀伝いに進んでいくと、右手にある窓越しに鍵を発見できる。窓を開けて鍵を入手し、引き返して先ほどの扉から校舎内に進入。通路を道なりに進めば、外に出ることができる。

高校の敷地内を出たあとは、突き当たりまで進んで右へ、続いて左へと進もう。すると、通りの右手にハンバーガー屋が見えてくる。

最初に目指すべきは、左手に見えるA校舎。だが、入り口の扉は閉ざされている。

塀伝いに進むと、右手に黄色い[illegible]。[illegible]には鍵がかかっているが、[illegible]

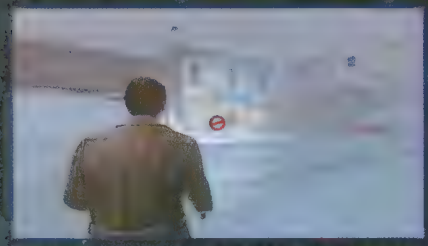


棚に置いてあるほを入手したら、再びA校舎の入り口に戻ろう。A校舎通り出は閉ざし、ミッドウィッチ通りに出られる。

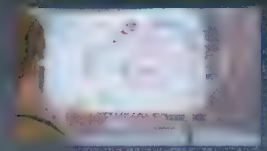
A校舎付近で目にする、注意喚起のポスター。ミッドウィッチ高校では、生徒に渡り廊下を使わないよう呼びかけているようだ。

校舎内はがらんとした造りで、とくに迷うこともない。開いている扉を抜けていこう。

いちばん奥にある扉を抜けて外へ出れば、A校舎でなすべきことは終了となる。



吹雪のために、真っ白になったミッドウィッチ通り。先を急ぐ場合は、通りに沿って進み、まっすぐ行くとハンバーガー屋へ向かう。



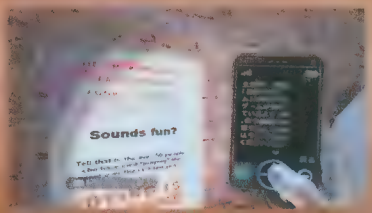
校舎側の歩道には、体育館までの地図を見ることができる。迷いだらけなのが難点だ。

A校舎自体はただの通り道になっているが、ここでは1箇所、エコーメッセージを受信できる場所がある。そして通り道にはならないので、意図に気づいていない場合も立ち寄ってみるといいだろう。エコーメッセージの内容は、高校で流行っていた遊び「息詰まりゲーム」に関するもの。この遊びによる死者も出ているようだ。

エコー（メッセージ）⑬

息詰まりゲーム

A校舎を出て左手にある、レンガ造りの塀に貼られたポスターに近づくと、ポスターの内容とリンクしたエコーメッセージを受信できる。



ハンバーガー屋

ハンバーガー屋に入ったら、カウンター奥の扉からキッチンに進み、右手にある出口から外へ。店内に複雑なルートは存在せず、謎解きを必要とする場面もない。先に進むことを優先するのであれば、ただ通り抜けるだけの場所だ。

寄り道を楽しむ場合は、店内をうろうろと探索してエコーメッセージとかいわれる場所を探しよう。なお、店は隣の建物と2階で行き来できる。

通り沿いの通りから、ちょうど曲がったハンバーガー屋の裏手。裏口ドアはないようだ。

カウンターの奥にある扉は、厨房に続いている。店を出る場合は、まっすぐこちらへ。

店内の右手は、テーブル席になっている。うち1卓は、まだ片づけられていないようだ。

厨房には2階に続く階段があるが、寄り道せずに進むなら2階へ行く必要はない。

最短ルートにするなら、厨房奥の出口へ。店を通り抜けるだけなら、滞在時間はかなり短い。

エコー(メッセージ)⑬

息詰まりゲーム

厨房の左手奥にかかっている、赤いキャップとエプロンに近づくと受信できる。A校舎近くで回収できるエコーメッセージと同じタイトルだが、内容はかなり異なっている。

エコー(メッセージ)⑭

冷淡

店の入り口から向かって右側には、テーブル席が並んでいる。エコーメッセージが受信できるのは、窓側のテーブルだ。近づくと、テーブルに置かれたトレイがいきなり弾け飛ぶので、ちょっと驚かされるかもしれない。

思い出の品⑦

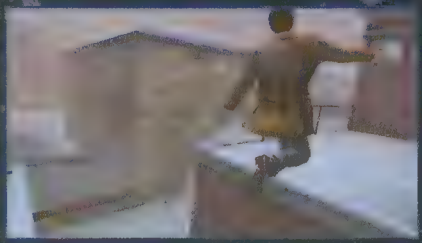
プラスチックのパーフェクトガール

「EXIT」の表示がある扉の右手にある、冷蔵庫の中に隠されている。冷蔵庫なのに食材は何も入っておらず、人形だけがしまってある。

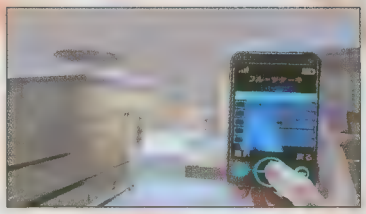
キャットハウス

ハンバーガー屋の裏手から、隣のキャットハウスに移動可能。こちらは完全な寄り道ルートなので、エコーメッセージや心霊写真、UFOをコレクションしていなければ行く必要はない。ちなみに、ハンバーガー屋の左にある路地から壁を越えていくこともできる。

ハンバーガー屋の裏手に「キャットハウス」バニートラップ「ロータスハウスクラブ」の名前が見えます。



ハンバーガー屋とキャットハウスは、2階の窓枠をかすめることで行き来できるようになっている。



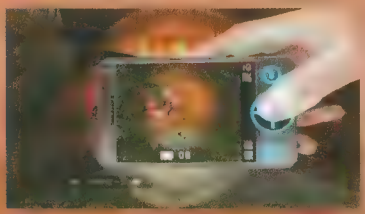
UFO.5

2階奥の扉から進める、屋外部分で撮影可能。ハンバーガー屋の建物から、少し左手に離れたあたりの上空に出現する。

エコー（心霊写真）5

うなだれている女性

1階の階段近くに置かれたソファーを撮影すると、腰をかけ、うつむいた女性の姿か写し出される。撮影後に、エコーメッセージも受信。



エコー（メッセージ）16

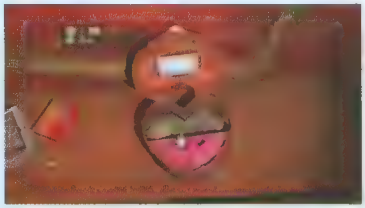
お下げ髪

ソファーで残留思念を撮影すると、合わせてエコーメッセージを受信できる。

思い出の品⑧

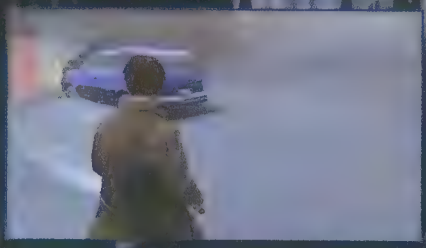
永遠の窒息

2階のドレッサーには、ハート型のジュエリーボックスが置かれている。ふたを開けると、装飾品に混じって収納された思い出の品を入手可能だ。

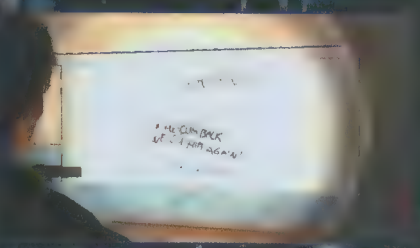


ミッドウィッチ高校へ

ハンバーガー屋を出て、そのまま直進すると、ミッドウィッチ高校の8校舎にたどり着ける。道中にはエコーメッセージを受信できる場所があるので、回収を進めている場合は、校舎に入る前に立ち寄っていこう。



B校舎の敷地に停まっている敷台の車の中に、エコーイベントを発生できるポイントがある。見落とさないように。



4D教室のプロジェクターに投影される内容は、これまでに行った心霊分析の結果に応じて変化する。

エコー(メッセージ)⑰

お下げ髪

B校舎の敷地に駐車している車のうち、一番右に停めてある青い車に注目。近づくと、車の持ち主であろう男性のメッセージを聞くことができる。

エコー(心霊写真)⑥

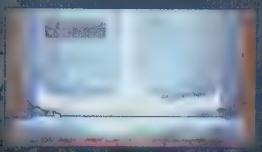
息詰まりゲーム

遺失物取扱所の壁際には、ベルトが吊るされたフックがある。このあたりを撮影すると、息詰まりゲームをする若者のショッキングな姿が出現。

遺失物取扱所

ハンバーガー屋の出口から直進し、B校舎の駐車場に着いたら、左手へ向かう。すると、四方に釘を打ちつけられた窓を発見できるはずだ。校舎内への入り口はここのみ。釘をすべて引き抜いて中へと侵入しよう。遺失物取扱所に入ったら、正面の扉、右へ進んだ先にある扉を抜けて廊下へ。

廊下から扉に進めば中庭に進むことができ、さらに進めば4D教室に入ることができる。なお、4D教室からも中庭に出ることが可能。



まずは窓にしてある板をすべて釘を引き抜き、すべて抜いたら窓を開けて、外に移動しよう。

エコー(メッセージ)⑱

息詰まりゲーム

ベルトのかかったフックにある残留思念を撮影した直後に、自動で受信する。

思い出の品⑨

天のご加護

遺失物取扱所の壁に取り付けられた棚の中。棚の扉は小さなフックで閉じられているので、フックを外し、扉を開けて入手する。

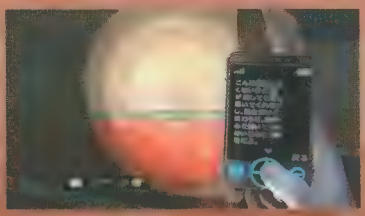
中庭の中央には、この学校の創設者であるジョン・ウィンダムの銅像が建てられている。

化学実験室と生物学実験室の前には、教室の名称が記されているので事前に確認しよう。

エコー(メッセージ)⑲

冷淡

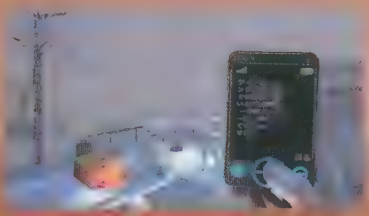
B校舎の廊下に出ると、中庭へ向かう途中には謎の影が出現。写真の置かれたベンチに近づくと、エコーメッセージを受信することができる。



エコー(メッセージ)⑳

卒業パーティー

中庭に建っている創設者の銅像から見て南側、屋外に設置されたテーブルに注目しよう。テーブルの上に置かれたケーキの箱に近づくと、エコーメッセージを受信できる。



中庭

B校舎から中庭にはたどり、鉄柵が閉ざされているD校舎へ向かおう。向かって左から屋内に入ると化学実験室、右から入ると生物学実験室に入ることができる。前室を通り抜けた先は共通なので、どちらを選んでもいい。ただし、生物学実験室では思い出の品を入手できるので、回収を進めている場合、こちらから入るほうが効率が良い。

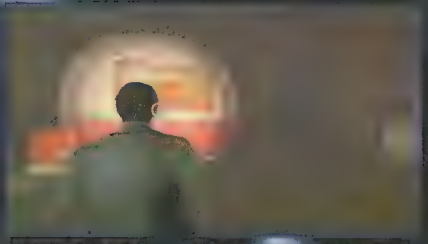
UFO.6

前述のエコーメッセージと同じく、撮影ポイントは中庭。創設者の銅像の上空に姿を確認できる。

化学実験室

化学実験室と生物学実験室は隣り合わせになっており、化学実験室の入り口から見て正面にある扉から、隣の教室に行くことができる。また、黒板の隣にある扉からは、美術室とプラネタリウムに進めるが、化学実験室と生物学実験室のどちらを経由してもOK。いずれを選んでも体育館前に出られるので、行き先は好みで決めるといいだろう。

黒板の右側にある扉は廊下に続いている。先へ進むなら、そのまま廊下へ向かおう。



廊下に出て階段を上ると、右がプラネタリウム、左が美術室という分岐点に出る。

生物学実験室

化学実験室と隣り合わせた生物学実験室では、思い出の品を入手できる。コレクションをしている場合は、必ず訪れたい場所だ。教室を出たら、廊下へ進み、プラネタリウムか美術室のいずれかに進むとよい。

[illegible]

思い出の品⑩
冷たい宝石

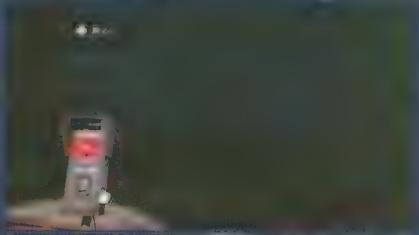
黒板に向かって左側にある机の上に、哀れな姿で横たわるカエル。喉元に刺さっているメスを使って腹を裂くと、なぜか中には宝石が入っている。

プラネタリウム

プラネタリウムと美術室はどちらか一方にしか入れない。どちらの場合も扉を開けるための謎解きに挑戦しなければならない。

謎を解く鍵は、同じ部屋で受信できるエコーメッセージにある。メッセージ内で教師がとり上げている星座は「こぐま座」。これを受けて、プラネタリウムの投影機を操作し、スクリーンにこぐま座を映し出そう。正しい手順を踏めば、そこに扉を開ける鍵となる電話番号が出現する。

投影機を動かすように[illegible]られた椅子。この[illegible]に、扉を開くための第一ヒントがある。



投影機の近くにある操作盤には、[illegible]源と星座のラインを表示するためのスイッチだ。

エコー（メッセージ）㉑

おおぐま座

投影機を円形に囲んだ椅子のひとつで受信できる。メッセージ中で教師が触れている「こぐま座」が、閉ざされた扉を開くための鍵。これを踏まえて、プラネタリウムの謎解きに挑戦しよう。

まずは投影機の主電源を入れ、投影機を回転させて[illegible]を表示。大きな青みがかった星に着目しよう。

[illegible]

[illegible]

美術室

プラネタリウムと同様、ここでも閉ざされた扉を開くため、謎解きに挑戦することになる。室内にはいくつものオブジェが置かれており、近くにあるスケッチ通りに配置し直すと、扉を開くための電話番号が壁に浮かび上がるのだ。

室内に置かれたスケッチやオブジェ、これらが閉ざされた扉を開けるための鍵となっていることに、すぐ気づいただろうか？

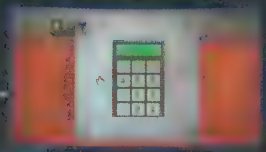
壁に貼られた「555」の数字が、この町の市外局番だと気づけば謎[illegible]はたやすい。

オブジェが置かれている位置は、スケッチに描かれたものと同じになっている。スケッチのとおりに置き[illegible]

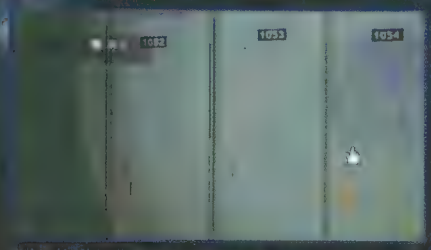
[illegible]

体育館前廊下

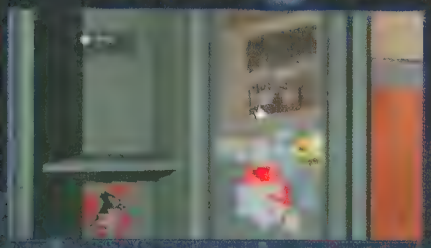
体育館に入るためには、扉に設置されたキーロックにパスコードを打ち込まなければならない。キーロックに書かれている「1053」という文字は、パスコードを入手する場所のヒント。体育館前に進んでくる途中、数字が書かれたものを見なかっただろうか？　振り返ってみよう。



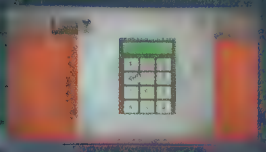
ようやく体育館前に到着したものの、扉にはキーロックがかかっていて開けない。



体育館に続く階段の近くには、番号が書かれたロッカーがある。うちひとつはキーロックに書かれていたものと一致するが……。

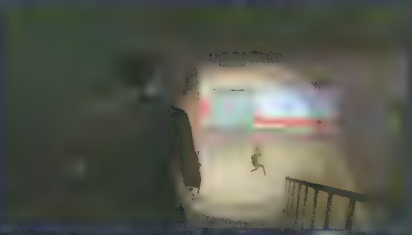


廊下の奥には、フリートーク連盟の掲示が貼られている。連盟に所属する者だけに「1053」という数字が、ひそかにエコーする。



パスコードが判明したら、体育館前まで引き返し、キーロックを解除して外へ出よう。

体育館に向かう途中には、エコーメッセージや謎の影が隠されている。これらを回収するエコーしたり乗り越すのはいい、それぞれが近い場所にあるので、回収にさほど時間はかからない。



体育館に続く階段を下っている途中、廊下を影が横ぎった。この直後、新条件でエコーメッセージを受信することになる。

エコー（メッセージ）㉒
ダリア

体育館前の廊下に続く下り階段を移動中、階下に謎の影が現れ、すぐに逃げていく。エコーメッセージを受け取るのは、影を目撃した直後。メッセージには写真も添付されている。

エコー（メッセージ）㉓
卒業パーティー

階段を下りて左へ進んでいくと、突き当たりに青いポスターが貼ってある。これに近づくとエコーメッセージを受信できる。

思い出の品⑪

永遠のバラ

体育館前のキーロックのパスコードと同じく、階段近くにあるロッカーの中から入手可能。ロッカーの番号は「1037」だ。

エコー（メッセージ）㉔

卒業パーティー

体育館の入り口近くで、右手にある赤いベンチにくくりつけられたハート型の風船に近づくと、エコーメッセージを入手できる。

体育館前廊下の扉を抜けると、いったん屋外に出る。この付近では、UFOの撮影とエコーメッセージの回収が可能だ。いずれも場所はわかりやすいので、存在だけ頭に入れておこう。

体育館近くに建っている像は、UFOを撮影する際の目印となるので要注目だ。

UFO.7

体育館に向かって右手、像の背後にある木々の間に姿を現す。このUFOが、高校周辺で撮影できるものでは最後となる。

体育館

体育館を探索していると、ステージの上に女性が現れ、歌声を披露する。ドレスをまとった女性の名はミッシェル。彼女の話によれば、上級生にシェリル・メイソンという名前の女性がいるのだという。ミッシェルはその上級生が写っている写真をハリーに見せ、捜している娘が本当に同一人物なのかを確かめるため、ハリーを校長室に連れていく。校長室の扉を開け、こっそりと忍び込むミッシェルとハリーだったが……。

シェリル・メイソンに関する情報を調べるため、ミッシェルとともに校長室の中へ

校長室 Principal's Office

生徒の情報が収められたデータネットにアクセスするためには、パソコンのモニター上でパスワードヘルプを選び、3つの質問に答えなければならない。質問に対する答えは、校長室のどこかに隠されている。これらを探し出して、キーボードに正確に答えを入力していこう。

全問正解すると、データネットにアクセスするためのパスワード「SUNDAY45」を入手。さっそく入力してみると、パソコンがフリーズし

校長の所有するデータをハッキングした生徒もいたらしい。あまり深は進まないが、情報を得るためにはしかたないだろう。

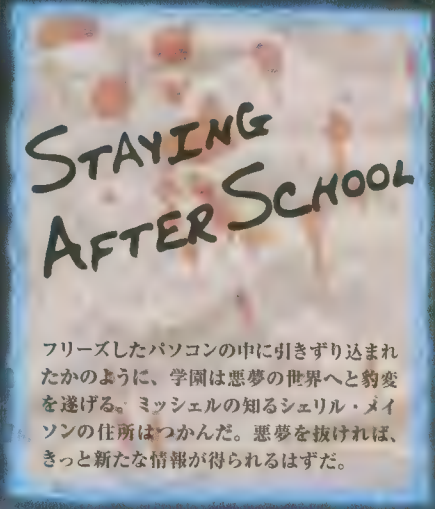
モニター上でパスワードヘルプの項目を選択すると、秘密の質問と解答欄が表示される。

質問に対する答えは、校長室の中をくまなく探索することで、導き出せるはずだ。

[illegible]て得たパスワードを入力すると、パソコンがフリーズし、あっという間に[illegible]

パスワードヘルプの質問と答え

質問	答え
私の嫌な前妻の名前	VALERIE
スカッシュの男性版ゲーム	RACQUETBALL
[illegible]	[illegible]
4本足の真の友達の名前	NICKY
最高の野球チーム	SHINERS
わがままな息子の名前	OTTO
シェイクスピアの最高コメディー	TWELFTH NIGHT
私の星座	SCORPIO
人生を3年間無駄にした専攻	GEOLOGY

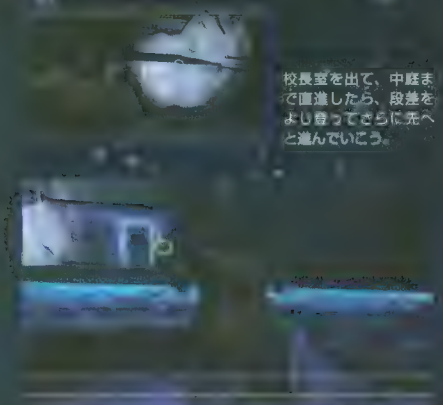


フリーズしたパソコンの中に引きずり込まれたかのように、学園は悪夢の世界へと豹変を遂げる。ミッシェルの知るシェリル・メイソンの住所はつかんだ。悪夢を抜ければ、きっと新たな情報が得られるはずだ。

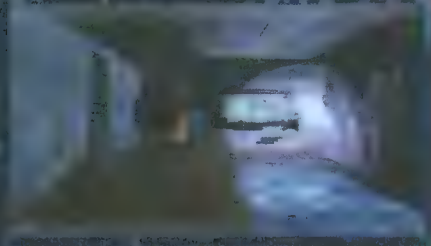
校長室～正門前 [illegible]

[illegible]に突入した日、まずは校長室から正門前まで移動し、ハバコッチ学生を見つけること。道のりはかなり長く複雑なので、地図を参照しながらマップを確認し、現在位置を把握しつつ進もう。

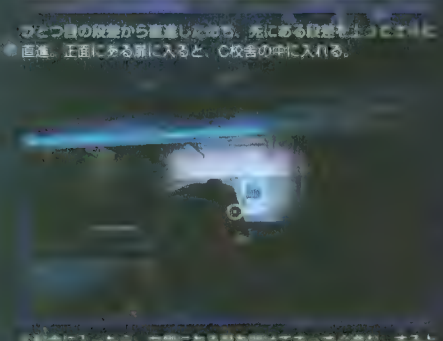
正門前に至るまでに経由する場所は、体育館、B校舎、パーキング、D校舎、中庭の順。校内の様相は大きく変化し、それぞれの位置関係も非常にわかりづらくなっているので注意しよう。



校長室を出て、中庭まで直進したら、段差をより登ってさらに先へと進んでいこう。

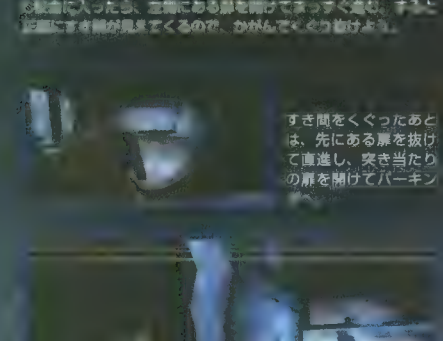


そのまま直進して、壊れてバが開いている壁を乗り越える。左側に[illegible]に入る。[illegible]に見える扉を開けて直進。突き当たりでわの扉へ。

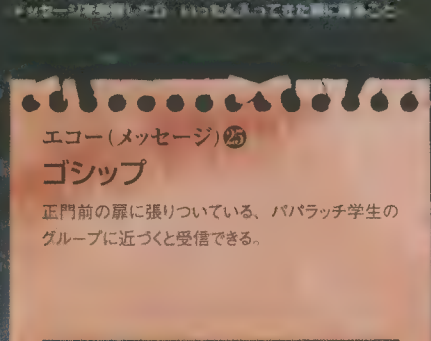


ひとつ目の段差から直進したら、先にある段差を上って[illegible]に直進。正面にある扉に入ると、C校舎の中に入れる。

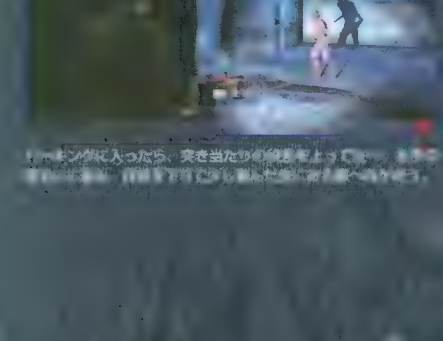
正面の穴を進み、右手の扉から中庭に出る。正面のやや左寄りにある扉を抜けて正門へ。



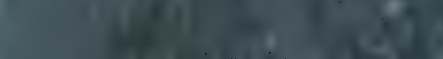
C校舎に入ったら、正面にある扉を開けてまっすぐ進む。すると正面にすき間が見えてくるので、かがんでくぐり抜けよう。



正門前の扉には、パパラッチ学生たちの姿がある。ここでエコーメッセージを受信したら、いったん入ってきた扉に戻ること。



すき間をくぐったあとは、先にある扉を抜けて直進し、突き当たりの扉を開けてパーキングへ。



パーキングに入ったら、突き当たりの段差を上って[illegible]。[illegible]

エコー（メッセージ）㉕

ゴシップ

正門前の扉に張りついている、パパラッチ学生のグループに近づくと受信できる。

ババラッチ学生のエコーメッセージを受信したのち、入ってきた扉に引き返すと、新たなエコーメッセージを受信する。それによれば、中庭、駐車場、ロッカールームのそれぞれで、ババラッチ写真を撮影する必要があるようだ。

指定された場所を回り、すべての写真を押さえたら、ババラッチ学生のもとへ戻ろう。すると、この悪夢から脱出することができる。

マップでババラッチ写真を撮影する場所に×印がつくので確認して効率よく写真を回収しよう。

ババラッチ写真の第1の目の撮影場所は、化学実験室近くのD校舎。撮影中はクリーチャーの襲撃に注意すること。

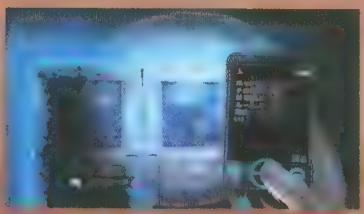
エコーメッセージで入ってきたルートを戻ると、バーキングが開かれたドアの開いた扉に近づいて、2回目の撮影を行う。

バーキングが開かれたドアの開いた扉に近づいて、3回目の撮影を行う。校舎内のロッカールームで撮影すれば任務終了だ。

すべてのババラッチ写真を撮り終えたら、体育館[illegible]正門前へ。これでようやく、現実世界へ戻ることができる。

エコー（メッセージ）㉖
ゴシップ

正門前にいるババラッチ学生に近づいてエコーメッセージを受信したのち、入ってきた扉に引き返す途中で受信。ババラッチ写真を撮影できる、3箇所の場所名が書かれている。



エコー（メッセージ）㉗
ゴシップ

化学実験室の近くのD校舎で撮影を行うと、正門前に戻る途中で受信。

エコー(メッセージ)㉘

ゴシップ

パーキングに駐車している、助手席のドアが開いた車を撮影すると、正門前に戻る途中で受信。

TROUBLED WATERS

娘と同姓同名の人物とは何者なのか。それを確かめるため、彼女の家に向かおうとするハリー。娘を案じるハリーの様子を見て、ミッシェルは協力を申し出る。車を調達するため、ふたりはクラブへと向かうことに。

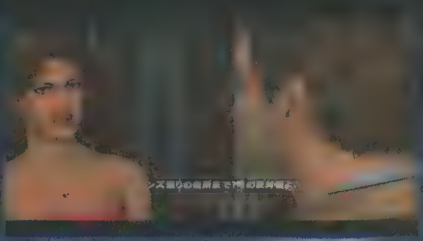
エコー(メッセージ)㉙

ゴシップ

F校舎のロッカールームで女性の像を撮影すると、正門前に戻る途中で受信。

ミッドウィッチ高校正門前

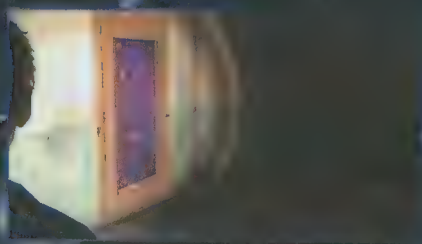
正門の前でミッシェルが待ってくれていた。校長室のパソコンで得た情報を頼りに、シモンズ通りに向かおうとするハリーたったが、通りまではかなり距離がある。見かねたミッシェルは、彼女が働いているクラブに車があるので、案内するという。彼女が働くクラブの名前は「バルカン」。正門を後にしたら、ミッシェルのあとについてクラブまで連れていってもらおう。



ミッシェルについていく間には、彼女の職場や恋人に関する話などを聞くことができる。

バルカン ナイトクラブ Vulkan

クラブに到着すると、ミッシェルから2階の部屋に行って、車のキーを取ってきてほしいと頼まれる。1階のスタッフ専用の扉を開けると階段があるので、ここから2階へ。キーを見つけたら、1階に戻ってミッシェルに手渡そう。



階には赤と黒のふたつの扉がある。この選択が影響するのはロールパラメーターのみで、どちらを選んでもキーは入手できる。

部屋では洗濯物入れ、カーテン、クッキーの缶など、5箇所を調べることができる。

[illegible]

[illegible]

エコー(メッセージ)30

ダリア

クラブの2階に向かう際、階段の途中で自動的に受信できる。

ディクソン橋操作室 DIXON BRIDGE CONTROL ROOM

状況がつかめないまま、ダリアとシモンズ通りへ向かうことに。ディクソン橋のたもとまで進むと、橋が上がっていて通行できなくなっている。橋に向かって右手にある操作室へ向かい、メンテナンスボックスに書かれている時間外管理者の電話番号に、操作方法を問い合わせよう。電話は途中で切れてしまうが、ジミーからのボイスメッセージで操作方法が判明する。車に戻って再出発した直後、ダリアの身に異変が……。

橋を下ろさなければ先に進めない。とりあえず、橋の近くにある[illegible]へ向かう。

[illegible]

[illegible]

操作盤の主電源をオンにし、点灯した[illegible]ランプの色に応じて、レバーを正しく操作しよう。

操作盤のランプの色と対応するレバー

ランプが青	中央のレバーを引く
ランプが赤	左のレバーを引く
ランプが緑	何もしない
ランプが黄	右のレバーを引く

[illegible]

[illegible]が、入手したのちに浸水し、際にメッセージが現れる。

車中での悪夢から目覚めた場所は、Dr.Kの診察室。Dr.Kが切り出す話題は、先ほど味わった「死」についてだ。ひとしきり死についての話を聞いたあとは、眠っている者と死んでいる者とを、8枚のカードを使って選別するというテストを行うことになる。

今回のテーマは死。ついさっきまで死と向り合わせていただけに、興味深い内容だ。

[illegible]

A Visit to Alchemilla Hospital

橋での落下事故のあと。ハリーが意識を取り戻すと、そこはアルケミラ病院だった。ハリーが乗る車椅子を押すシビル。だが、彼女がその手を離した直後、またもハリーは悪夢へと連れ去られてしまう。

アルケミラ病院

シビルが車椅子を押す手を離したあとは、自力で病院内を移動することになる。階段に差し掛かり、転げ落ちてしまったハリーをあざ笑うかのように、病院は悪夢に包み込まれていく。

シビルが傍らに付き添ってくれる時間はわずか。すぐにひとり取り残されてしまう。

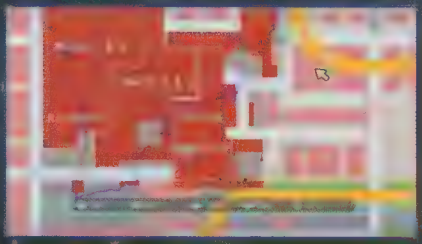
[illegible]

[illegible]は、クリーチャーの[illegible]

アルケミラ病院（悪夢）

悪夢に突入したあとは、病院内を進み、E.R.まで移動しよう。ルートは次の通り。

スタート地点から直進し、正面の扉を2回抜けたら左折して直進。列車の下のすき間をくぐり、直進して左側の扉に入り、建物に入って直進したのち、左にある扉から外へ。正面のフェンスを乗り越えて、先に見える扉から建物に入り、右、左の順で進んで中庭へ。東側の扉に向かい、右折して左側の扉に入り、直進した先の扉を抜けて右折する。ここまで来れば、E.R.はもう間近だ。



病院内の各区画と屋外の建物。駐車場を通り抜けて、北東にあるE.R.を目指す。一度も迷わずに到着するのは難しいだろう。

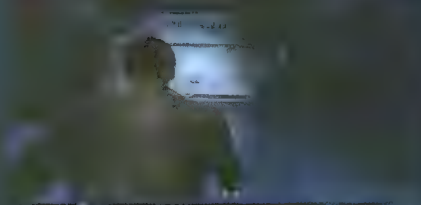
重なった列車の下のすき間を抜けて直進し、左側にある扉から建物内に入って[illegible]する。

外へ出たら、正面にあるフェンスを乗り越えて、先にある扉から建物内に進もう。

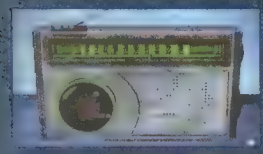
[illegible]

扉を開けたら、そこは廊下。すぐ左手にある扉を開けて右に曲がる。右側に見える扉を開けて先へ進む。

左手にある扉から外へ出たら、すぐ左に向き直る。ここまで来ればE.R.はもう近い。



正面に見えてくる扉に向かって進めば、悪夢の病院での目的地となるE.R.に到着。クリーチャーの脅威からも脱出できる。



緊急救命室

緊急救命室には、ベッドに横たわる少女と、それを見守る父親の像がある。ベッドの近くにはラジオがあり、周波数をうまく合わせるとアルケミララジオが流れる。このラジオ局に少女の望む曲をリクエストすると、奥の扉が開く仕掛けだ。

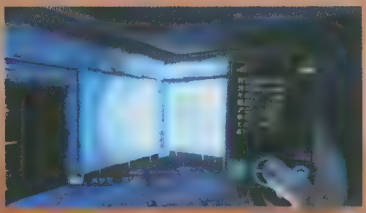
アルケミラジオを聞くための周波数は室内のポスターに書いてある101.6Mhz。ダイヤルを回して周波数を合わせよう。

エコーメッセージでの父親の言葉からは、娘と父親の仲の良さが伺われるが……

壁に貼られたポスターには、トップテンの曲名が書かれている。「ダリア」を、ラジオ局にリクエストしよう。

エコー（メッセージ）㉛
ダリア

E.R.に到着する直前、建物の曲がり角付近で自動的に受信する。



エコー（メッセージ）㉜
病院訪問

E.R.で親子の像に近づくと受信可能。メッセージの内容は、病室での謎解きのヒントにもなっている。

エコー（メッセージ）㊳

病院訪問

アルケミララジオに正しい曲をリクエストし、病室の閉ざされた扉を解除すると受信できる。

事故を起こしてしまったショックなのか、リサはメモを残しているようで、[illegible]、[illegible]ケガはひどくないらしい。

リサの住むアパートに行く途中で寄り道もできるが、ほかの道はすべて閉ざされている。

病院を後にしようとした時、ハリーの視界に炎上する車と、うろたえる女性の姿が飛び込んできた。女性の名はリサ、この病院の看護師だという。アパートに戻るという彼女に、ハリーも同行するが……。

ナイチンゲールアパート

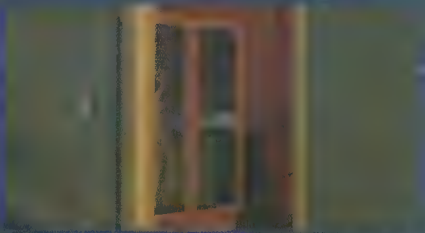
アパートに着くと、リサは礼をしたいといい、なかば強引に引き止めてくる。リサが着替えをすませてから、しばらくすると頭痛を訴え始め、薬を持ってきてほしいと頼んでくる。バスルームに行き、棚にしまってある薬をとってこよう。薬を手渡すと、リサはソファーに横たわり、もう眠るから適当に帰ってほしいという。

リサが着替えている途中、対面にあるチェストのガラス越しに、その姿を見ることができる。あえて目をそらすか、覗き見るかは自由だ。

お礼をし足いので、少しだけゆんでいってほしいというリサ。断る[illegible]

アルケミラ病院

病院を出ると、事故を起こした車と、その横にいる女性の姿を発見する。リサと名乗る女性は頭から血を流しているが、どうやら命に関わるものではないようだ。ひとしきり話を聞いたあとは、自宅に戻って手当てをするというリサに同行し、彼女のアパートに向かうことになる。ここからしばらくは、リサの後をついて行こう。



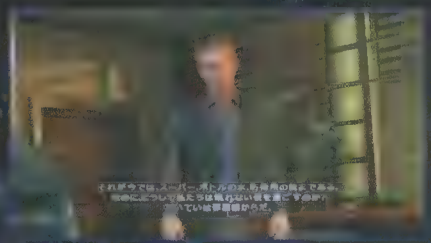
[illegible]

[illegible]なお、この行為も心理パラメーターの影響で変化する。

薬はバスルームの棚に入っている。ビンを逆さにして振り、カプセルを取り出せれば、

リサは薬の色を指定してくるが、4色の薬のうち、どれを選んでも受け取ってくれる。指定に従うかは自分次第だ。

リサが眠ったあとは、セラピーに移行する。今回の題材は、罪悪感について。Dr.Kはひとしきり前置き話をすると、ある王子と王女の物語を語り、登場人物を罪の重い順に並べ替えるよう指示してくる。自分の感じたままに人形を並び替えよう。



[illegible]みが少なく残った[illegible]のせいだと[illegible]

[illegible]

思い出の品⑫
無限の冗談

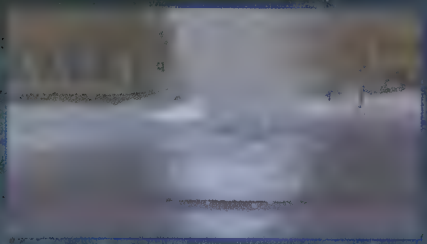
バスルームの鏡の前に置いてあるオルゴールのゼンマイを回し、フタを開けると中から入手できる。

EXPLORING DOWNTOWN

眠ってしまったリサを残し、トルーカモールへとやってきたハリー。モールの入り口に着くと、リサから気分が悪くなったと電話がかかってくる。急いで引き返すと、そこには死にゆくリサの姿があった。

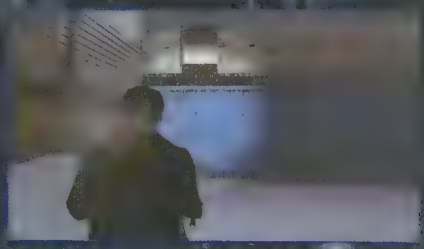
トルーカモールへ

リサの部屋を出たあとは、アパートの目の前にある通りを直進して、トルーカモールへと向かおう。モールの事務所から中に入り、倉庫を経由して入り口を目指す。目的地に到着すると、リサから電話が入る。気分が悪くなったという彼女の様子を見に行くため、アパートに引き返そう。アパートとモールを往復することになるが、ルートはシンプルなので迷うことはないだろう。



アパート内には、[illegible]

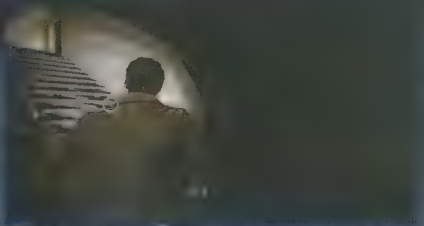
フェンスを[illegible]左折し、少し進むと前方に青いリンデナが見えてくる。



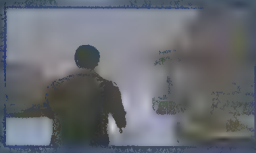
コンテナをよじ登り、開いている窓からトルーカモールに侵入。ここからは、モールの入り口を目指して進んでいこう。

窓から侵入した部屋は事務所になっている。入るとすぐ、ミッシェルからメールを受信。

事務所を出て、階段を下りると倉庫に出る。かなり雑然としているが、[illegible]思い出の品などは手つかずだ。



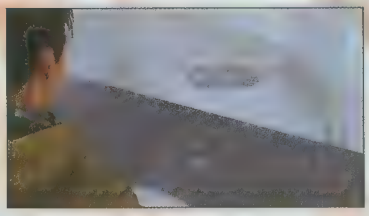
[illegible]



非常階段の奥にある扉を開けたら、前方に見えるモールの入り口まで進もう。

アパートの前の通りを左折[illegible]できる。しかし、思い出の[illegible]経由がおすすめだ。

モールの入り口近くで、突然リサから電話がかかってくる。悪い[illegible]



UFO.8

トルーカモールの入り口付近にある、パーキングの渡り廊下から見下せる場所に出現。

エコー(メッセージ)㉑

ミッシェル

トルーカモールの事務所に入ると、自動的に受信できる。同時に、ミノシェルの電話番号も入手。

ナイチンゲールアパート *Nightingale Apartment*

リサの電話を受けて、彼女の様子を見に行くため、アパートへ引き返したハリー。ぐったりとソファーに横たわっていたリサは、ハリーの顔を見るなり小さくその名をつぶやき、血を流して息絶えてしまう。突然の出来事にうろたえるハリー。そこへ、シビルがやってくる。まるで悪い夢でも見ているかのような出来事が続く中、世界は本当の悪夢へと変貌していく。

思い出の品⑬

人工大腿骨

事務所に置いてあるコピー機のフタを開けると、本来なら紙を置くべき場所に、人工大腿骨が置いてある。

[illegible]

[illegible]

口にしたとたん、ハリーの周囲は悪夢に包み込まれていく。

THE DOWNTOWN NIGHTMARE

ハリーだけを残して、変わり果ててしまった世界。目の前にいるシビルも、凍りついて動かない。どうすれば悪夢から抜け出せるのか。そのすべを探すため、ハリーはふたたびトルーカモールに足を向ける。

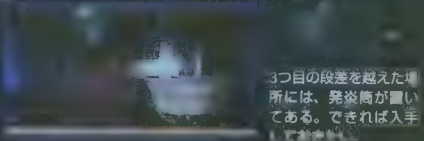
トルーカモール(悪夢) *Toluca Mall (Nightmare)*

悪夢から脱出するためには、トルーカモールの入り口に向かう必要がある。アパートを出て直進し、亀裂を飛び越え左斜め前方にある扉からモール内へ。

モール内はすっかり様相が変わってしまっているうえ、入り口までの道のりは長い。棚を倒したり発炎筒を利用しながら、クリーチャーの襲撃を回避しつつ、現在位置の確認も怠らないように。

モールの正面入り口までのルートは、上に示した通り。進むべき方向だけでも把握しておけば、かなり楽になるはずだ。

モールに入ったら正面に見えるすき間をくぐり、続く扉を抜けて段差を下りて直進する。



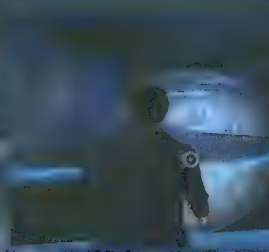
3つ目の段差を越えた場所には、発炎筒が置いてある。できれば入手しておきたい。

[illegible]のある場所を通過したら、突き当たりにある[illegible]。二つ目の突き当たりで、左手に[illegible]を上って直進しよう。

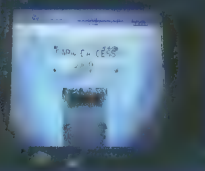
屋外から建物に戻ったあとは、しばらく直進。左側の扉を抜け、次に二つの扉を出て突き当たった場所で右折し、段差を上る。

先ほどの段差から直進すると、モール広場に着く。右斜め前に進み、左側に見える扉を抜けて直進。3つ目の突き当たりで右へ。このくちゃくちゃ[illegible]

アパートからモールまでのルートは、現実世界でのものとほとんど変わらない。



モールに入る者様の入り口は、[illegible]と思ったら[illegible]っていた。[illegible]にある大きな亀裂が[illegible]ところ。



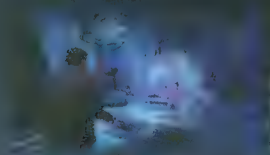
ガレージの扉はNORTHとSOUTHのどちらに入ってもよい。建物に入り、階段を下りて通りに進んでいこう。

モールの正面入り口に出たら直進。ガレージでNORTH扉に入ったなら右手に、SOUTH扉から入ったなら左手にある扉に入ろう。

親子の像がある場所

モールの正面入り口近くには、手をつないだ親子連れの像がある。像の近くにはチューインガムマシンがあり、レバーを回すとガムを取り出すことができる。悪夢からの出口にあたる扉を開くためには、特定の色のガムを取り出さなければならない。

謎解きのヒントは、親子連れの近くで受信できるエコーメッセージと、モール広場にいたイメージキャラクター「トゥッキー」だ。子供が欲しがっているガムの色を考えてみよう。



チューインガムをねだる子供と、その手を引く親。ごくありふれた光景だが……。

チューインガムマシンを動かすと、セットされているチューインガムが目の前に出てくる。レバーを回すとコインがなくなる仕組みだ。

トゥッキーのくちばしの色は、黄色、赤、ピンク、緑の4色。同じ色のガムを取り出すと、閉じられていた扉が開く。順番は無関係。

エコー（メッセージ）#35

チューインガム

悪夢のトルーカモールの正面入り口近くにある、親子連れの像に近づくと受信可能。内容は親子のやりとりで、チューインガムマシンの謎解きのヒントにもなっている。

エコー（メッセージ）#36

チューインガム

チューインガムマシンの謎解きを終えると、自動的に受信できる。

After Hours Shopping

トルーカモールを歩き回るも、収穫なくモールを後にしたハリー。サガン通りを抜け、シモンズ通りにたどり着いたハリーは、質屋に足を向ける。そこには、シェリルの母親らしき見知らぬ女性がいた。

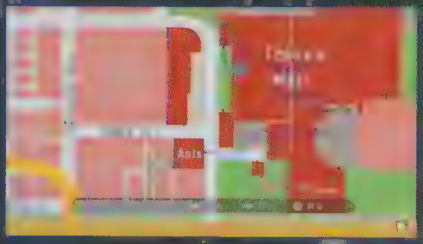
トルーカモール

悪夢が終わりを告げると、モール内の店舗や施設を探索できるようになる。まずはシャッターのすき間をくぐってホールに進み、左側にあるペットショップに向かおう。以降は、通り抜けられる店舗と施設を経由して先へ進み、最終的にはモールを出て、サガン通りへと進むことになる。

広いモール内にはエコーメッセージや思い出も多数存在する。回収する場合は見逃しに注意だ。

[illegible]のすき間がある。ここをくぐった先はホールだ。

本屋の近くではエコーメッセージを受信できる。店は青い外装なので見つけやすい。



ホールに入ったら、左側にあるペットショップへ。[illegible]にして、モール内の店舗と施設を巡ることになる。

エコー（メッセージ）37

体験

現実世界に戻ったトルーカモールで、探索を開始し始めた直後に自動的に受信する。

エコー（メッセージ）38

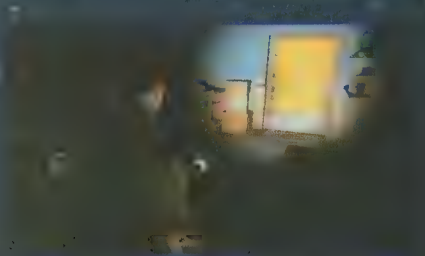
問題児

ペットショップと逆の方向にある本屋の近く、向かって左側に置かれたゴミ箱に近づくと受信できる。

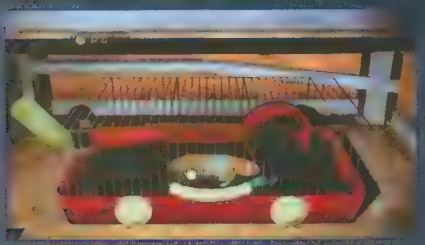
ペットショップ

ペットショップのカウンターの奥にある扉は、通路に続いており、ここからおもちゃ屋に進むことができる。先に進むことを優先するなら、まっすぐカウンター奥に向かえばいい。

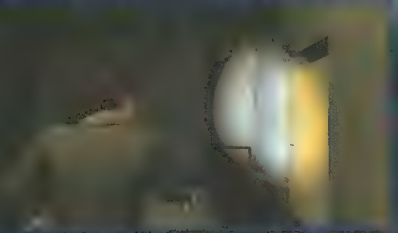
逆に、エコーメッセージや思い出などを回収している場合や、2周目以降のプレイでUFOの撮影を進めている場合は、きっちりと店内を探索してから通路に進むこと。さほど広くはない店だが、ケージや水槽といったペットショップならではのアイテムに、これらが隠されているのだ。

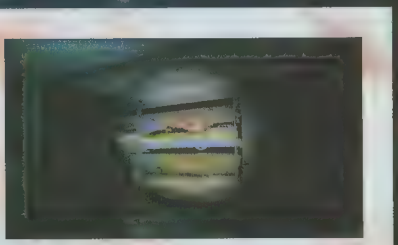


カウンターの奥にある黄色い扉から通路に出て、次の目的地へ。



ケージの中に横たわるハムスターの死体。なぜこんな姿になったのかは不明だが、あまり見たくはない光景だ。





UFO.9

ペットショップに入って、右側の壁際に置いてある水槽を撮影する。

エコー（メッセージ）㊴

家族のペット

水槽のある棚を右手にして、店の突き当たりまで進むと犬用のケージがある。このケージに近づくと、エコーメッセージを受信できる。

思い出の品⑭

未現像の思い出

死んだハムスターが入っているケージの中。ツマミを回してケージを開けると、ハムスターの右手にあるフィルムを入手できる。

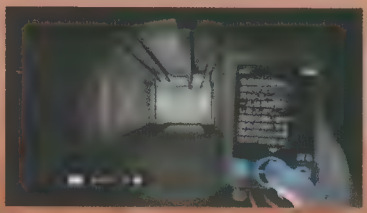
店の一角に展示されている鉄道模型の列車は、手前にある緑色のスイッチを押すと走らせることができる。

レバーを「2」の方に倒した状態で、列車を走らせるとポーンと音がして、列車の中から鍵が飛び出すので、拾い上げよう。

エコー（メッセージ）⑩

体験

ペットショップの裏口から出られる通路で、謎の影が逃げ去ったあとに自動的に受信する。



おもちゃ屋を出て、エスカレーターを上ったら、「EXIT」の表示がある扉に向かえばいい。

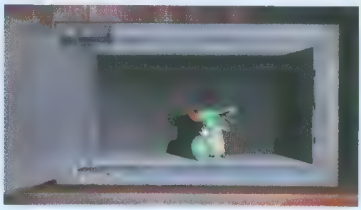
おもちゃ屋

おもちゃ屋の奥にある扉には、鍵がかかっている。鍵は展示されている鉄道模型の列車の中にあり、列車を動かして脱線させると、鍵が出てくるという仕掛けだ。鍵を入手したら店を出て、左手にあるエスカレーターを上り、「EXIT」と表示された扉をふたつ抜けて、マスコットキャラクターのトゥッキーがいるホールへ進もう。

思い出の品⑮

空飛ぶトカゲ

カウンターの近くにある金庫のダイヤルを、時計周りにゆっくり回し、カチッと音がしたらレバーを引いて金庫を開ける。暗証番号は特に必要ないが、音は小さいので聞き逃さないようにしよう。



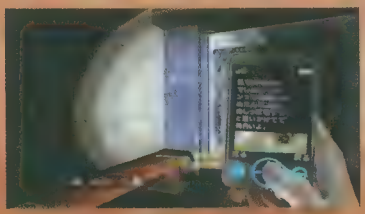
ホール *Hall*

ホールにはモールのマスコットキャラクターであるトゥッキーの像があり、像を正面にして右手にはギフトショップ、左手には美容室が見える。どちらの店に進んでも先には進めるが、エコーメッセージを集めているならギフトショップへ。

トゥッキーの左右に見えるふたつの店。どちらを選んだ場合も謎解きが待っている。

エコー（メッセージ）⓫
家族のペット

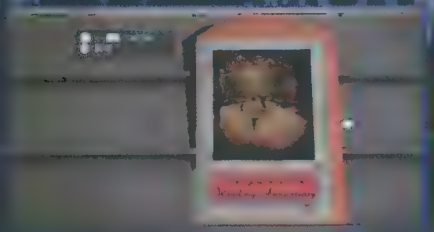
ホールの一角にあるランジェリーショップ近くで、ベンチに置かれたホールに近づくと受信可能。写真も添付されている。



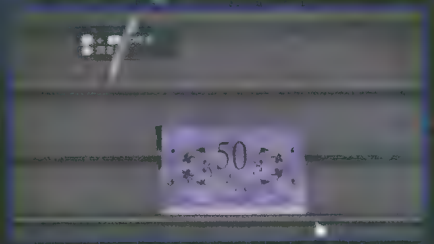
ギフトショップ *Gift Shop*

カウンターの奥には、キーロックで施錠された扉がある。暗証番号を知るうえでキーワードとなるのは、店内で受信できるエコーメッセージに登場する「ジャズ」と「弦楽器」。これらに該当するオルゴールカードを探してみよう。

扉を開けるためには、キーロックに暗証番号となる4ケタの数字を入力する必要がある。



店内のあちこちにあるオルゴールカードは、開くと音が鳴るほか裏面に書かれた数字が見えるようになっている。注目すべきはカード「[illegible]」裏面に書かれた数字だ。



「ジャズ」と「弦楽器」のオルゴールカードを見つけて、表面に書かれた数字を並べると、「[illegible]」という暗証番号が判明。

店から通路へ出たら、通路の中ほどにある黄色い扉を開け、階段を上って写真屋へ。

エコー（メッセージ）⓬
祝いの時

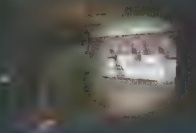
ギフトショップのカウンター奥にある、キーロックで施錠された扉に近づくと受信できる。ロックを解除するためのヒントにもなるメッセージ。

エコー（メッセージ）⓭
体験

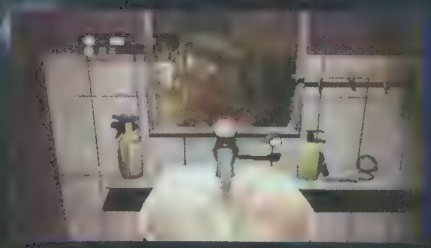
ギフトショップから出た場合には通路の美容室側に、美容室から出た場合には通路のギフトショップ側に置いてある雑誌に近づくと入手できる。

美容室

ギフトショップと同様に、先へ進むためには、扉のキーロックを解除するための暗証番号を見つけなければならない。ヒントはとくに用意されていないので、まずは怪しいと感じた場所を調べてみよう。洗髪台の蛇口に目をつけられれば、暗証番号を導き出すまで時間はかからないはずだ。



壁際に並ぶ鏡と洗髪台のどこかに、キーロックの暗証番号が隠されているのだ。



いちばん左の洗髪台の前に立ち、蛇口のレバーをひねって水量を最大に、中央のバルブをひねって水温を[illegible]しよう。

しばらくすると立ち上る湯気が、鏡に隠れていた暗証番号[illegible]がうかびあがる。[illegible]番、最初にキーロックに入力すればいい。

写真屋

店内はカウンターによって仕切られている。先へ進む際は、カウンターを乗り越えて、奥にある扉から店外へ出よう。カメラに関係する商品が細々と置かれているが、とくに調べられる場所やアイテムはない。この店で入手できるのは、1通のエコーメッセージのみだ。

とくにはレジャンドしていないなら、カウンターを乗り越えて、そのまま先へ進もう。

エコー(メッセージ)⑪

問題児

カウンターの近くにある、メモリーカードが並んだ棚に近づくと受信できる。

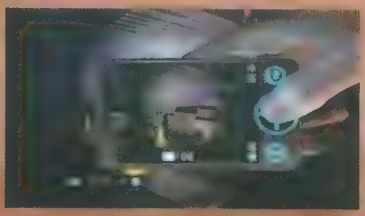
写真屋を出ると、正面には映画館がある。ここが次の目的地であり、モール内で訪れることになる最後の場所だ。

エコー(心霊写真)7

エコー(メッセージ)⑮

問題児

映画館に入る前、黄色いポールそばのベンチを撮影すると、心霊写真とエコーメッセージを入手できる。



映画館

館内に入ったら、正面の売店を右に進んで観客席へ。続いてスクリーンに向かって進み、左側にある出口から通路に出る。突き当たりまで進むと建物自体の出口があるので、そのまま進んでフェンスを乗り越え、サガン通りに出よう。

モール内での探索は、映画館で終了となる。エコーメッセージや思い出などを集めているなら、取りこぼしていないかをチェックしておきたい。

思い出の品⑯
フランケンシュタイン

映画館の売店に向かって左側に設置されたクレーンゲームに挑戦し、うまく穴に落とすと入手できる。緑のボタンを押してクレーンを右に移動させ、赤のボタンを押してクレーンを奥へ移動させればいい。

閉まっている売店を正面に、右へ進むと観客席に移動できる。観客席に入ったら、スクリーンの左側にある出口を目指そう。

[illegible]出される。この映像もプレイによって変化する。

映画館の出口から通路に出て、道なりに進んでいくと、モールの出口に到着できる。

エコー（メッセージ）⑯
ダリア

スクリーン近くの出口から通路に出て、突き当たりに向かう途中で自動的に受信する。

サガン通り～シモンズ通り

サガン通りに出たら、東へ道なりに進んでいこう。突き当たりのシモンズ通りでは、南に向かって進み、グリーンライオン質屋を目指す。外は吹雪いているために視界は悪いが、質店までの移動距離は短く、ルートもかなりわかりやすい。

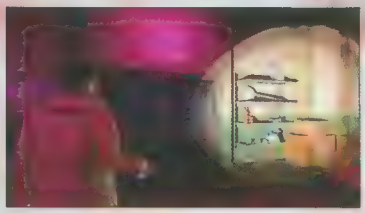
シモンズ通りには残留思念の撮影ができるポイントがあるので、写真を集めているなら見落とさないように。ペットショップで受信できるエコーメッセージに関連した内容だ。

[illegible]ひときわ目立つので、見逃すことはまずないだろう。

エコー（心霊写真）8

当たったもの

シモンズ通りの突き当たりに停まっている、車の後部車輪近くの地面を撮影する。



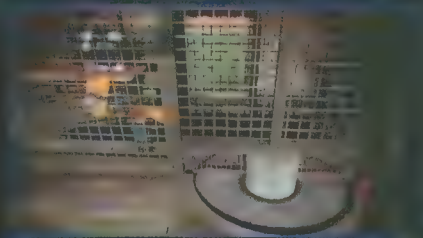
UFO.10

質屋の入り口近くにある、商品が陳列されている棚を撮影すると、最上段に出現する。このあと悪夢が待ち受けているので、2周目以降なら質屋に入って最初に撮影しよう。

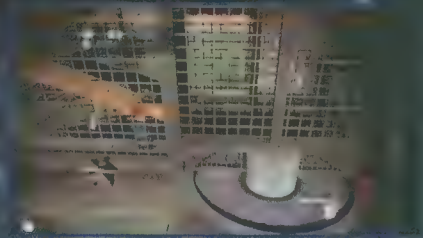
エコー（メッセージ）17

家族のペット

車の近くで残留思念を撮影すると、合わせてエコーメッセージを受信できる。



金網の向こうには、板に乗せられた鍵が見える。板を固定しているネジを回すと、鍵が落ちる仕組みになっているのだ。



鍵を入手した後、鍵をカウンターでふたつに分けて、[illegible]。この時、[illegible]は、[illegible]

グリーンライオン質屋

1階には鍵のかかった扉がある。鍵のありかはカウンター近くに設置された仕掛けの、金網の向こう側。鍵を取り出したら、扉を開けて2階へ進もう。壁に貼られたシェリルの写真を眺めていると、隣の部屋から女性の声がする。シェリルの母親と名乗る女性は、ハリーの手を握り締めるが、突然その体は凍りついていき……

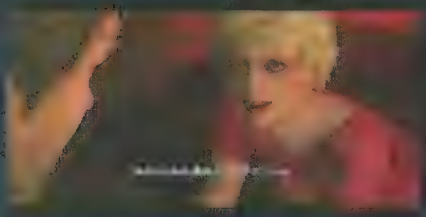
思い出の品⑰
ウロボロス

2階へ行く前に、カウンター内部へ入ろう。カウンター内に置かれた、紫がかった色の小箱の中に思い出の品がある。箱に差さっている鍵を回し、フタを開けると入手できる。

LOST IN THE GREEN LION APARTMENT

先ほどまでいた質屋は、悪夢の迷宮と化してしまった。延々と続く闇を抜け、たどり着いたのはシェリルの部屋だった。だが、そこに娘はいない。ハリーは疲れきった体を、いとしい娘のベッドに横たえた。

カウンターを通り抜けて、扉の奥にある階段から2階へ。扉の向こうでは、思いがけない出来事が待ち受けている。



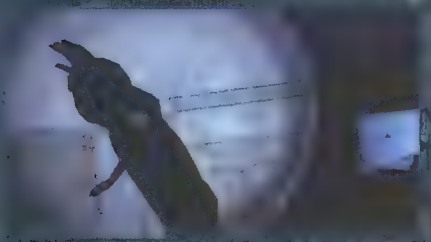
[illegible]

最初の迷宮 The First Labyrinth

迷宮と化した建物内。来た道を戻ることになるのだが、以前とはまったく建物の構造が変化してしまっている。長い階段の先では道が途切れているので、飛び降りて次のフロアへ。

どこまで続いているともしれない階段。ほかに道はないので、ひたすら下り続けよう。

[illegible]



[illegible]

広間

落下した先は、ライトの光が届かないほどに広い空間。さらに先へ進むためには、別の空間への転送ポイントを探さなければならない。転送ポイントがある方向を向いているとノイズが大きくなり、距離が近づくと振動（Wii ／ PS2）が大きくなる。これらを頼りに、転送ポイントを見つけよう。

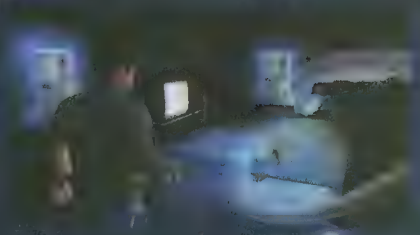
ポツンと置かれた椅子以外、周囲には何も見当たらない。闇に包まれた広大なフロアだ。

ノイズと振動を頼りに、転送ポイントを見つけ出す。[illegible]

転送ポイントに着くと、[illegible]

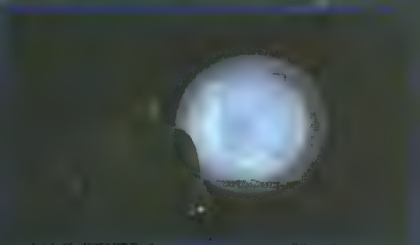
テレビのある部屋

転送された先は、通路の突当りに扉がある場所。どちらに進んだ場合も、中央にテレビとソファーが置かれた部屋にたどり着く。ここには、入ってきた扉以外に3つの扉がある。3つのうち、どの扉に入っても、階下へと進むことが可能だ。階段を下りたら、突き当たりにある扉に近づこう。



砂嵐が映ったテレビと、ソファーだけが置かれた部屋。新たに目にする、三方の扉のいずれかに向かおう。

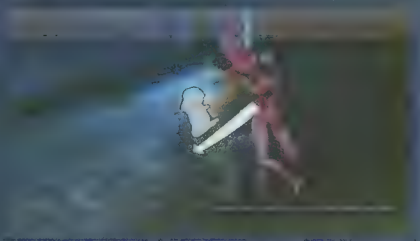
テレビのある部屋を出たら、階段を下って階下へ移動。この先には狭い部屋がある。



たどり着いた部屋の壁には鏡がある。この鏡が転送ポイントになっており、近づくと迷宮の最深部に転送される。

迷宮最深部

クリーチャーが徘徊する最深部では、明かりのともっている電灯が、正しいルートへ進むための目印となる。ベッドが置かれた部屋に出たら、あとは行き止まりまで進むだけでいい。

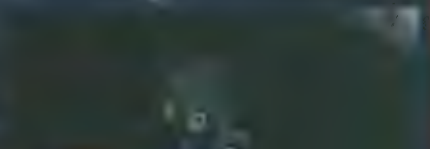


[illegible]

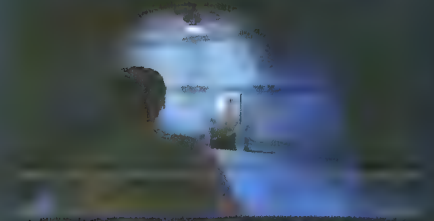
電灯の近くにある扉に入れば、正しいルートを進めるようになっている。これを頭に置き、クリーチャーの巣窟を抜け出そう。

[illegible]のひとつには、テレビにホームビデオが映し出されている。[illegible]

電灯が部屋の中央にある場合は、隣の部屋や通路に進み、電灯近くにある扉を探そう。



たどり着いた先では、またしても道が途切れている。[illegible]



クリーチャーが出現するのは、最深部の一部のフロアのみ。この扉までたどり着けば、しばらくは安心して進めるようになる。

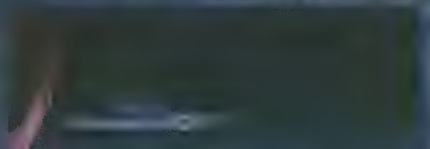
クリーチャーが徘徊するフロアを抜けると、部屋が180度回転した場所に到着。その先はテレビとソファーが置かれた、同じ構造の部屋が続く。これらの部屋では、とくにするべきことはない。進める場所まで進み、短い通路を抜けると、またしても道が途切れている。ここでも、再び落下して、次の迷宮へと進むことになる。

第2の迷宮

落下した先は、闇に包まれた広いフロア。一角には凍りついた女性の像があり、ここにたどり着くと最深部に移動することができる。フロア内には見えない壁が存在するので、ライトで壁のない場所を確認しながら進んでいこう。

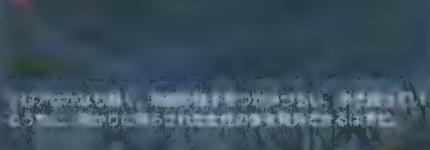
落下中には、シェリルのはしゃぎ声とともに[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]



[illegible]

辺りをライトで照らしてみると、見えない壁が存在しているのでなかなか、壁のない場所を進み、女性の像がある場所を目指そう。

乗りつぶした扉を進んで進んでいくとまれに、[illegible]いので、少々待っても足を止めずに。

暗闇の中、ぼんやりと浮かび上がる女性の像。像に近づくと、一瞬にして迷宮の最深部にワープさせられる。

フロアの終着点となる扉を開けると、長っ尻な連続[illegible]の悪夢から解放されたあとは、シェリルの部屋へ。

第2の迷宮最深部

ひとつ目の迷宮と違い、氷が近くの壁にある扉を抜けていくことで脱出できる。ここでもクリーチャーの襲撃を受けるので、途中にある発炎筒や、障害物を利用して逃れよう。迷宮を抜けて通路を進んだ先には、シェリルの部屋がある。

写真の中で、[illegible]微笑むシェリル。少し前までは、この笑顔が近くにあったのに。

多数のクリーチャーが徘徊する最深部。できるだけ立ち止まらず、走り続けよう。

[illegible]

[illegible]

セラピーで取り上げられるテーマは結婚。若いうちの結婚、結婚後の夫婦についてなど、結婚に関する質問に答えたあとは、簡単なテストを受けることになる。内容は、6人の男女を組み合わせて、3組の夫婦に分けるというもの。テスト終了後は、Dr.Kのちょっとしたジョークが聞ける。

結婚は早く腐敗するものだと語るDr.K。悲観的な意見ではなく、それが真実だという。

[illegible]

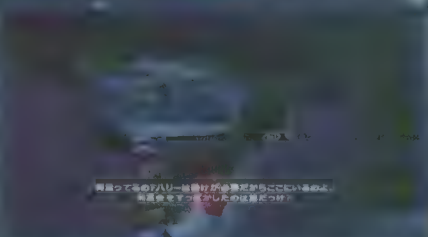
目覚めたハリーの傍らには、心配そうに見つめるミッシェルの顔があった。シェリルは灯台にいる。質屋にいた女性はそういっていた。ミッシェルとジョンの協力を受けて、ハリーは灯台を目指すことにする。

シェリルの部屋～車内

灯台に行きたいというハリーに、ミッシェルは恋人のジョンと一緒に、車で連れていってくれるという。3人で車に乗って灯台を目指すことにするが、途中でミッシェルとジョンは口論を始め、ふたりとも車を降りてしまう。

ひとり取り残されたあとは、自力で灯台へ向かわなければならない。ジョンが車を停めた場所の周辺には、雨水排水溝を除いて進めそうな道はない。ここから灯台を目指すしかなさそうだ。

思いがけない[illegible]ルとの再会。ハリーを心配して、自宅に来てくれたようだ。



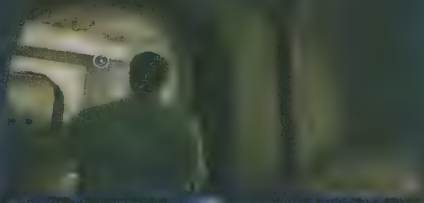
[illegible]

思い出の品⑱

幾何学のように正確な詩

ミッシェルとジョンが去ったあと、車の助手席にあるダッシュボードを調べると入手できる。

看板の近くには、排水溝の入り口がある。無許可で侵入禁止とあったわりに、フェンスが開いているとは無用心だ。



基本的には道なる場所へ進む。こいつ流れで滑り落ちられる。この所に脇道があるが、先を急ぐのであれば寄り道する必要はない。

車から降りて周囲を見渡すと、道路脇に雨水排水溝の看板がある。残念ながら、ここ以外に先へ進むルートはないようだ。

シェリルから電話がかかってくるが、打合に来られるのを嫌がっているようだ。父親に会いたくないのだろうか？

雨水排水溝 No.14 *Storm Drain No.14*

雨水排水溝の入り口は、看板に向かって左手にある。排水溝は対岸のウィーバー通りに通じており、雨水溝の突き当たりまで進み、ハシゴを上ると対岸にたどり着くことができる。

排水溝内はさほど複雑な構造ではないが、途中には分岐路があるので注意。ひとつ目の脇道では思い出の品を入手できるので、コレクションしている場合は見逃さないように注意しよう。

雨水溝の突き当たりにあるハシゴを上ると、ターンテーブルがある。無許可に回転させれば、車が動くかもしれない。この装置とのバランスをとることで、ジャンプはできない。

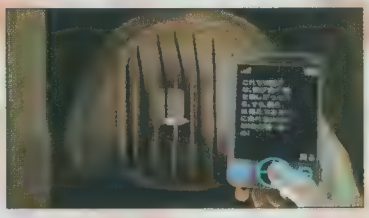
排水溝の出口に通じるハシゴを上ると、先ほどは対岸にあったウィーバー通りに出る。

無許可でのアクセスは禁止のようだが、これは無視して進入するしかないだろう。

エコー（メッセージ）㊽

ダリア

入り口の扉を開け、ハシゴを下りてから少し進むと自動的に受信する。



UFO.11

排水溝の出口に向かう直前にあるハシゴに対して右側の柵の向こう側に浮遊している。ちなみに、フルーツケーキの主人から届くメールは、徐々に内容がエスカレートしていく。

思い出の品⑲

幸せの絆

ひとつ目の分岐路を左に入り、排水口を覗くと魚を発見。魚の口に刺さった釣り針を持ち上げると、汚水と一緒に吐き出す。

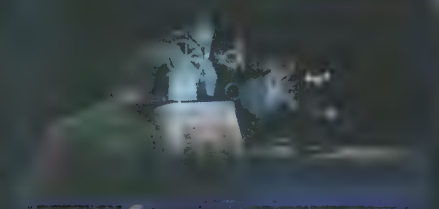
みやげ物屋

ウィーバー通りに出たら、そのまま直進。左手に銅像が見えたところで左折し、突き当たりにあるみやげ物屋に入ろう。店内に入ると、どこにも扉が見当たらない。といって謎解きが必要なわけではなく、カーテンによって扉が覆い隠されているのだ。この扉を出たら、正面のフェンスを乗り越えてサンドフォード通りへ。なお、アニーズバーまでの道のりで思い出の品を入手できる。

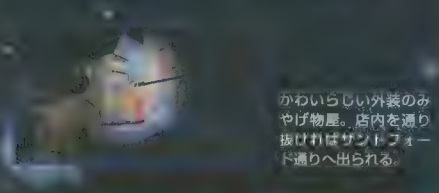
思い出の品⑳

残された思い出

ウィーバー通りにあるタバコ屋で、店先に置かれた人形が持っている箱を開けて入手する。



みやげ物屋までのルートで、もっとも目立つ目印が銅像だ。この辺りで左折、と覚えておけばスムーズに進めるだろう。



かわいらしい外装のみやげ物屋。店内を通り抜ければサンドフォード通りへ出られる。

みやげ物屋の店内を奥に進むと、カーテンがかかっている場所がある。このカーテンの下に、先へ進むための扉があるのだ。

エコー（メッセージ）㊾

日帰り旅行

ウィーバー通りに建つ銅像の近く。湖畔に駐車している車に近づくと受信できる。

思い出の品㉑

キーリング

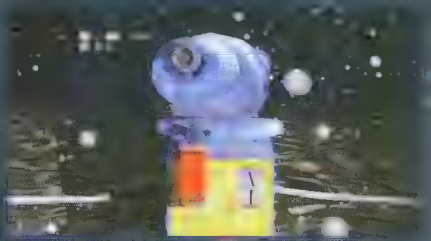
みやげ物屋の店内にあるショーケースの中。ショーケースの正面に回り、小さな扉を左に引いてから、キーリングが置いてあるボードを引き出すと入手できる。

アニーズバー

みやげ物屋を出て右斜め前に、ほどなくバーが見えてくる。中に入ると、ミッシェルがひとりで飲っており、ジョンとは別れたのだと話してくれる。彼女の話によると、遊園地の裏手にある桟橋に行けば、ボートに乗って灯台へ向かえるらしい。ミッシェルは悪い予感がするというが、すべての答えはきっと灯台にあるはずだ。

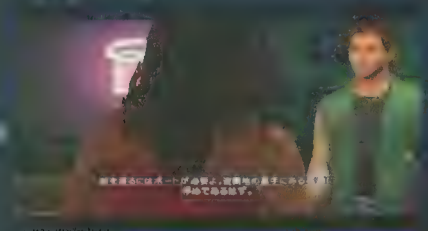
このあとは、クライグ通りを経由して遊園地に向かい、桟橋を目指すことになる。

思い出を集めている場合は、サンドフォード通りにはいって、湖に沿って先に向かおう。

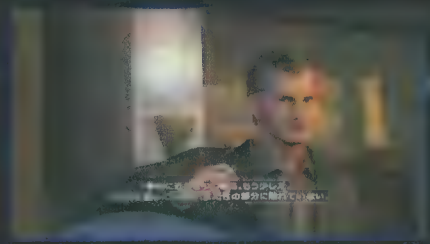


湖畔には望遠鏡があり、好きな方向に向けることができる。ある方向に向けると、[illegible]

暗闇の中に浮かぶアニーズバーのネオン。ここでは、ジョンに別れを告げて、ひとりできたミッシェルに会える。



貴重な情報を教えてくれるミッシェル。彼女が[illegible]
嬉しい予感が、現実にならなければいいのだが……。



心理分析をさらに進めるために、[illegible]の部分について触れる必要があるというDr.K。セラピーもいよいよ佳境に入ったようだ。

抽象的な絵を、性的に感じるもの、そうでないものとに選り分けるテストを課せられる。

[illegible]

思い出の品㉒
ダイヤの心

サンドフォード通りから湖に向かい、湖畔にある望遠鏡を灯台に向けると入手可能。覗く部分から漏れる光を目印にしよう。

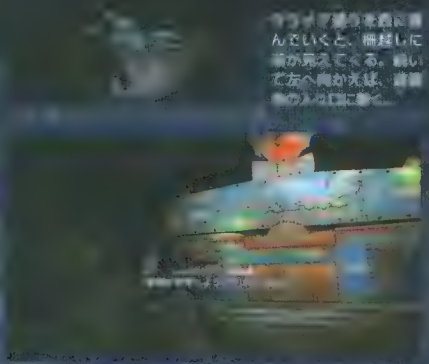
A Visit to the Amusement Park

シェリルは必ず灯台にいる。今や、ハリーの確信は揺るぎないものとなっていた。無人の遊園地を抜けて、桟橋にたどり着いたハリーは、灯台へと向かうボートに乗る。しかし、またも悪夢に取り込まれ……。

遊園地 *Lakeside Amusement Park*

アニーズバーを出たあとは、クライグ通りを西に進み、湖に出たら左へ進もう。しばらくすると左手に、遊園地のチケット売り場が見えてくる。

遊園地の周辺では思い出の品を入手できるので、回収していく場合は、遊園地の入り口を通り過ぎて湖畔へ向かおう。ベンチに置いてあるダンボール箱から、思い出の品を入手できる。



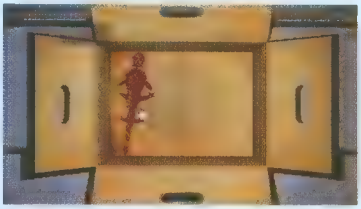
クライグ通りを西に進んでいくと、柵越しに湖が見えてくる。続いて左へ向かえば、遊園地の入り口に着く。

[illegible]にきた、思い出深い場所でもある。

湖畔に設置されているベンチのひとつで、思い出の品を回収できる。遊園地に入る前に、チェックしていくのもよいだろう。

思い出の品㉓
ドラゴン

遊園地の入り口近く、湖畔に置かれたベンチのひとつに載っているダンボール箱の中。ふたを開いて、中から取り出せばいい。



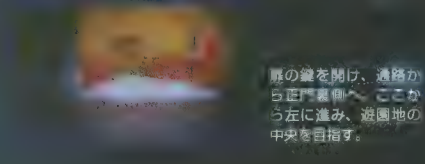
遊園地入口 *Lakeside Amusement Park Entrance*

園内に入るための扉は施錠されており、探索できる場所はチケット売り場のみ。まずはこの売り場の中にある、スタッフのジャケットから鍵を入手し、扉を開けて正門の裏側に出よう。ここから左へ進み、遊園地の中央にさしかかったら右へ。突き当たりにある愛のトンネルが、遊園地においての最終的な目的地となる。探索する前に、マップで遊園地の全体図を確認しておくといいだろう。

遊園地の探索は、園内に続く扉の鍵を探すことから始まる。最初に入れる場所といえば？

パネルを撮影すると、ハリーやシェリルに[illegible]。裏のどちらから撮影しても良い。

シャツの胸元につけたネームプレートに、鍵を引っかけてある。鍵をつまみ上げて、チェーンから外して持っていこう。



扉の鍵を開け、通路から正門裏側へ。ここから左に進み、遊園地の中央を目指す。

エコー(心霊写真) 9
姫君と騎士

城の前に置かれた顔出しパネルを撮影する。なお、裏側に回り、撮影しても面白い。

神話と伝説の城 *Myths & Legend*

遊園地の中央に着くと、左手に城を模した施設がある。城の前には、穴の開いた部分から顔を出して記念撮影ができる、ファンタジックなイラストが描かれたパネルが置いてある。ここはハリーがシェリルと遊園地を訪れた際に、ふたりで顔を出して遊んだ思い出深い場所だ。

パネルでは[illegible]とエコーメッセージ[illegible]ができるのだ。これらを集めているなら忘れずに立ち寄っていこう。

チャーマパークでよく見かける顔出しパネル。シェリルと一緒に顔を出してはしゃいだ場所も、今は寒々として見える。

エコー(メッセージ) 50
日帰り旅行

城の前にある顔出しパネルで、心霊写真を撮影すると、直後に受信できる。

[illegible]地の中央に着いたら右へ進む。あとは、そのまま突き当たりまで進めば、目的地である愛のトンネルにたどり着ける。

パレットの絵柄が揃って大当り。コインが払い出されて[illegible]枚入るときや、代わって出てきたのは小さいプレートだ。

正面〈スロープ〉からだと入れないので、いったん右側へ回りこもう。

アーケード

愛のトンネルの反対側には、スロットマシンが置いてある。レバーを引くとリールを回転させて遊ぶことができ、3つのリールに同じ絵柄が揃えば景品が出てくる仕組みだ。

愛のトンネルの反対側に目立たない場所なので、思い出の品を集めている場合は注意だ。

[illegible]されているスロットマシンは、コインをベットし多くても遊べる仕様になっている。

[illegible]レバーを引くとリールが回転して、[illegible]レバーを[illegible]は、[illegible]で試してみよう。

思い出の品㉔

イブ

アーケードのスロットマシンに挑戦し、リールの絵柄をすべて揃えると、賞品として払い出される。3回挑戦すれば必ず入手できる。

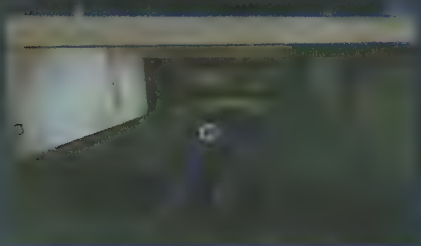
アーケードの[illegible]ある[illegible]は、[illegible]に[illegible]ることが[illegible]ことは、[illegible]ンネルの[illegible]

愛のトンネル The Tunnel of Love

愛のトンネルの奥にある扉は、湖の桟橋につながっている。だが、扉は凍りついていて開けることができない。開けるためには、トンネル内にいる謎の影を3回見つける必要がある。

まずはトンネルをくぐり、向かって左側にあるはしごを下りて、3つのスワンボートがある場所へ。ここでエコーメッセージを受信すると影が出現。次にトンネルの入り口付近で影を見つけ、最後は先頭のスワンボート近くに向かう。ここに隠れている影を見つければ、扉が開く。

[illegible]



[illegible]

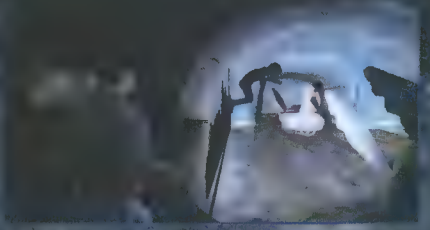
[illegible]

3つのスワンボートのうち、ひとつには凍りついたカップルの像が乗っている。[illegible]

エコー(メッセージ)51

日帰り旅行

3つのスワンボートのうち、中央のカップルの像が乗っているボートに近づくと受信できる。



[illegible]

[illegible]

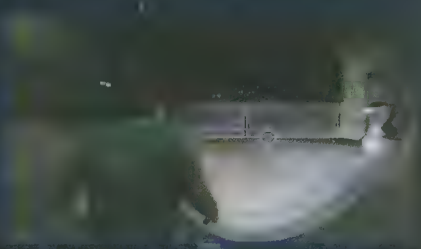
ハシゴを上ると、通路で影の影を発見できる。影はスワンボートがある方へ逃げていくので、後を追うように再び下へ。

桟橋へ

遊園地でやるべきことを終えたら、影が消えていった扉を出て直進し、フェンスを乗り越えて遊園地を後にする。通りへ出て右へ進むと桟橋に到着するので、停泊しているボートに乗り込もう。

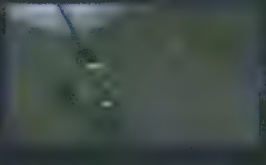
ボートの中では、ダリアが待っていた。ハリーが灯台に向かうことを告げると、けだるそうに針路を変え、艶かしい仕草で誘ってくる。

スワンボートの周囲を見て回ると、先頭のボートの底面に隠れ[illegible]ようと、こちらに近づくと、あわてて逃げていく。



[illegible]のトンネルを出れば、あとは桟橋に向かうだけ。[illegible]の[illegible]が、ボートを使うことができればいいのだ。

[illegible]吸い込まれるよう[illegible]える影。凍りついた扉の氷が割れると、[illegible]の後に聞える。



フェンスを乗り越えて遊園地の敷地内を脱出する。ここから桟橋までは[illegible]。

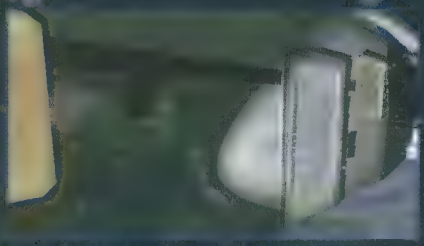
エコー(メッセージ)52

日帰り旅行

影を3回目撃したのち、凍りついた扉に影が消えていき、氷が割れると同時に受信する。

桟橋は左右の2箇所にある。[illegible]目以降のプレイでは、左の桟橋もチェックしていこう。

[illegible]桟橋に進むと、ボートが[illegible]している[illegible]。ここにあるのは、[illegible]



ボートに乗りこんだら右手に進み、廊下伝いで船内へ。以降は[illegible]まで一直線。もちろん、引き返すことはできない。

シェリルのことで頭かー杯のハリーに対しダリアは相変わらずの態度を見せる。

[illegible]まで約20分ほどかかるらしい。ダリアは[illegible]ハリーに[illegible]を飲ませ、挑発的な態度をとって誘い始める……。

UFO.12

遊園地から見て、左手にある桟橋のへりの辺りに浮遊している。

ボート

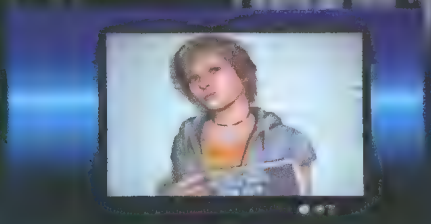
甘い時間を過ごしたあと、気づくとハリーは悪夢の中に放り出されていた。ひとまず、眠っているダリアを残して、ボートから外へ出よう。少し経つとダリアから電話が入り、その後シビルからメールが送られてくる。それを合図にするかのように、クリーチャーが姿を現し、もみくちゃにされたのちにハリーは湖に投げ出されてしまう。

水中では泳ぐことができるので、はるか向こうに見える灯台に向かって、ひたすら泳ぐ。だが、たどり着くことなく力尽きてしまい……。

[illegible]まで[illegible]い、半裸の女性が[illegible]もっている。[illegible]のようだが、ダリアなのだろうか……？

ボートの甲板から見える、灯台のかすかな光。[illegible]そうにも思えるが、歩いていくことはできるのだろうか。

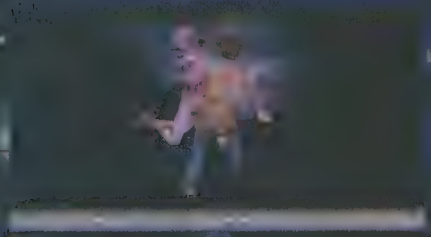
[illegible]



つぎに写ったのは、シビルの複数写真が並べ、そこに写っているシビルは、どう見ても7歳ではない。人違いだろうか？

灯台前 *Light house*

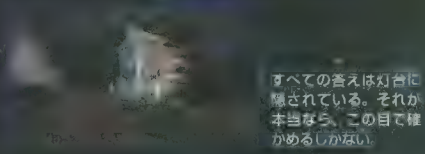
岸辺で意識を取り戻したハリー。すんでのところを救ってくれたのはシビルだった。自分の行動を止めにきたのだろうと疑うハリーに対し、シビルはハリーの記録を見て、ある事実を知ったのだと告げる。その内容は、ハリーを戸惑わせるに十分なものだった。すべての答えを知るためには、やはり灯台に向かうしかないのだろう。



霧の中からクリーチャーが現れ、ハリーにしがみついてくる。これまでの悪夢と違い、なぜか振りほどくことができなくなる。

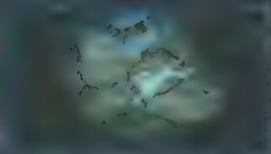
見を覚醒したハリーたっての求、シビルの複数で車を見ていた。シビルがここに来た理由は、ある事実を告げるためだった。

クリーチャーに押さえつけられて、身動きのできない状態に。直後、湖面の氷が割れ、凍るような水の中に投げ出されてしまう。

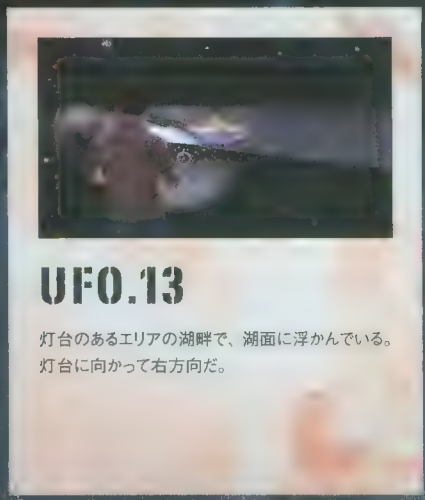


すべての答えは灯台に隠されている。それが本当なら、この目で確かめるしかない。

灯台の光に向かって泳いでも、一向に光は近づかない。ついに力尽きて沈んでいくハリーを、闇が包み込んでいく……



[illegible]を開くことができる。やはり悪夢なのだろう。凍っている人々で見える。この自動車事故の風景は……？



UFO.13

灯台のあるエリアの湖畔で、湖面に浮かんでいる。灯台に向かって右方向だ。

ライトハウス病院 Lighthouse Hospital

灯台に近づくと、入り口のそばには「ライトハウス病院」の文字がある。エントランスは静まり返っており、ハリー以外に人の姿はないようだ。すべての終着点となる病院では、驚くべき真実を知ることになる。最奥にある扉の向こうに、それは待っている。覚悟を決めたら扉を開こう。

なお、病院では思い出の品を入手できるので、回収を進めているならチェックしておこう。

灯台に近づくと、ここが病院であることが判明する。シビルに告げられた事実と何か関わりがあるのだろうか。

エントランスはがらんとしており、[illegible]ひとつ[illegible]。[illegible]しなことに、入り口以外に扉はひとつしかないようだ。

[illegible]心の準備ができたら、扉を開けて中に進もう。

思い出の品㉔
アダム

ライトハウス病院のエントランスで、右手の壁際に置いてある胸像の額にある石を持ち上げ、頭部を開くと中に入っている。

[illegible]ゲームでロールプレイをしたり[illegible]
[illegible]ゲームの演出だけでなく、
[illegible]所も変わってくるんだ。
[illegible]をゲームで[illegible]してほしい。

エンディングの傾向分析

セラピーでの回答とゲーム中の行動から得られた心理分析の結果は、エンディングで初めて明らかになる。最終的に導き出されるプレイヤーの心理傾向は4種類。どんなタイプの人間が、どの心理傾向に分類されやすいのかを、行動の一例から探ってみよう。なお、2周目以降のプレイでは、特定条件を満たすことで特殊なエンディングを迎える可能性もある。詳細はP138を参照のこと。

セラピーと行動から導き出される心理傾向

同意的

相手の顔をきちんと見て話す、知り合った人間と状況に応じて連絡をとるなど、相手の気持ちを優先するような行動がよく見られる。よくいえば協調性がある、悪くいえば流されやすいタイプ。

[illegible]イベント中、相手[illegible]を見つめながら話しをすると、同意的な傾向が強くなる。

[illegible]
- 会話中に相手を見つめる
- リサに指示された通りの薬を渡す
- ミッシェルやリサからの電話に素直に出る

性的依存

性的なものに対する興味、執着を表すような行動を多くとると、このタイプに分類されやすい。性的なものを想像させる食べ物を見るという行動も、これに当てはまる。

リサが着替えている最中に、こっそりのぞき見するような人間は、まさにこのタイプだ。

[illegible]
- 洋服店で下着を見る
- リサの着替えをのぞき見る
- キャットハウスに電話をかける

ドラッグ依存

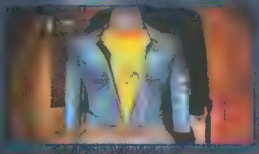
タバコやアルコール、[illegible]品、ドラッグに対して強い興味を見せる人間は、このタイプに分類されやすい。たとえば、タバコの自動販売機を見つめるような行動がこれに当たる。

対象物を手にとらなくとも、視線を投げるという行動が、興味の表れだと判断される。

[illegible]
- レストランでタバコの自動販売機を見る
- ミッドウィッチ高校の中庭でドラッグに関するポスターを見る

忠実

その時々の状況にふさわしい行動をとることが多い人間は、このタイプに該当する。自分が今なすべきことは何かを冷静に判断し、行動に移せる人間ともいえるだろう。



[illegible]

[illegible]
- 自宅に電話をかける
- 洋服店でマネキンを調べる際、最初にデニムの服を着たマネキンを選ぶ

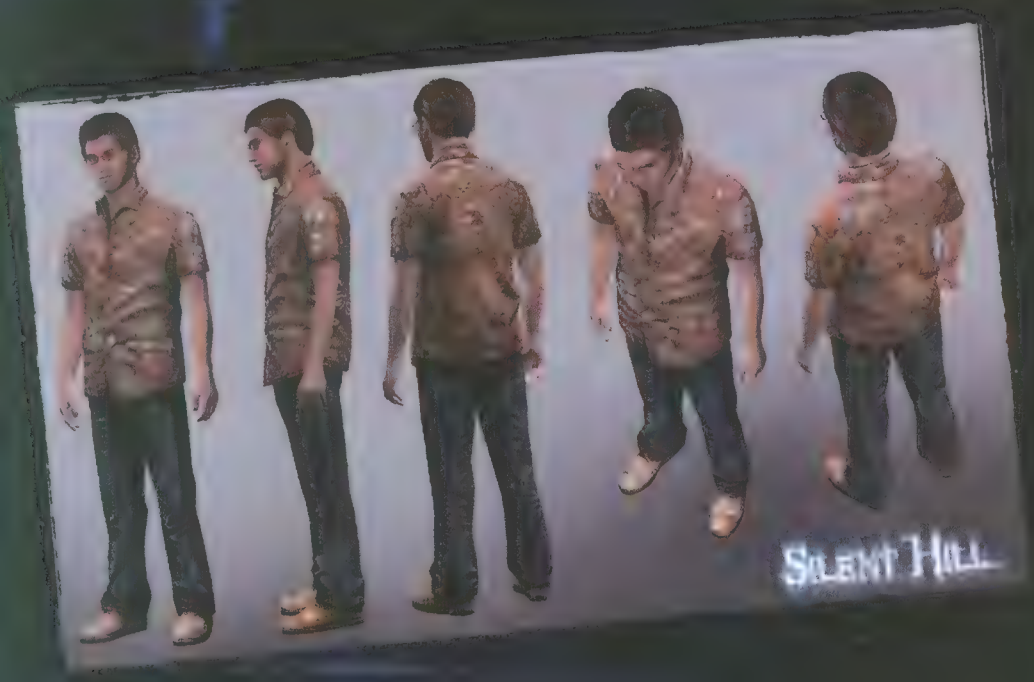
Concept Art

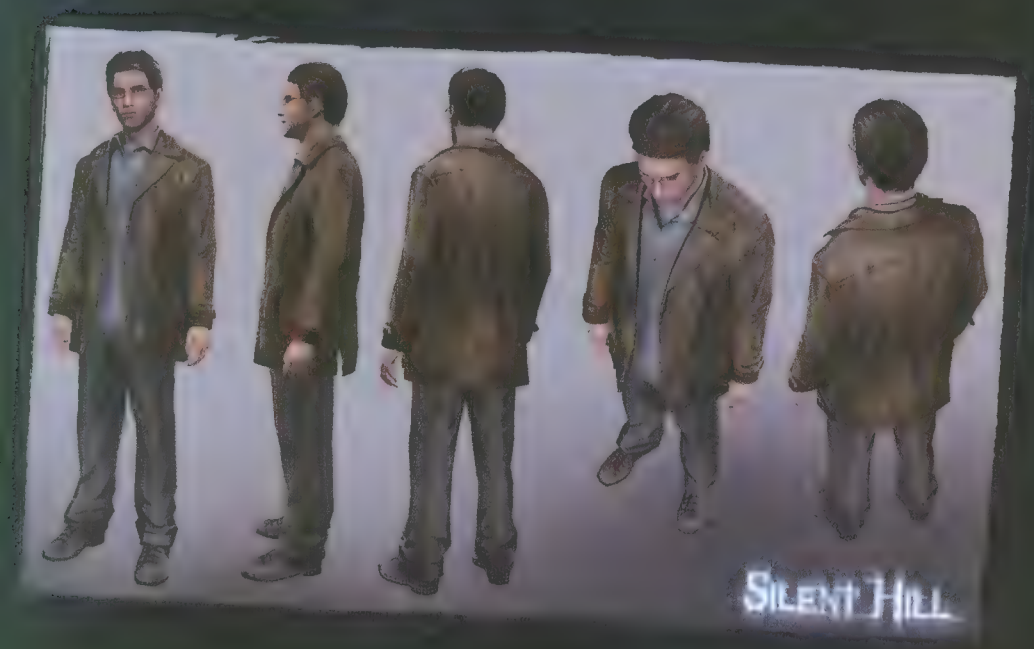
キャラクタービジュアル

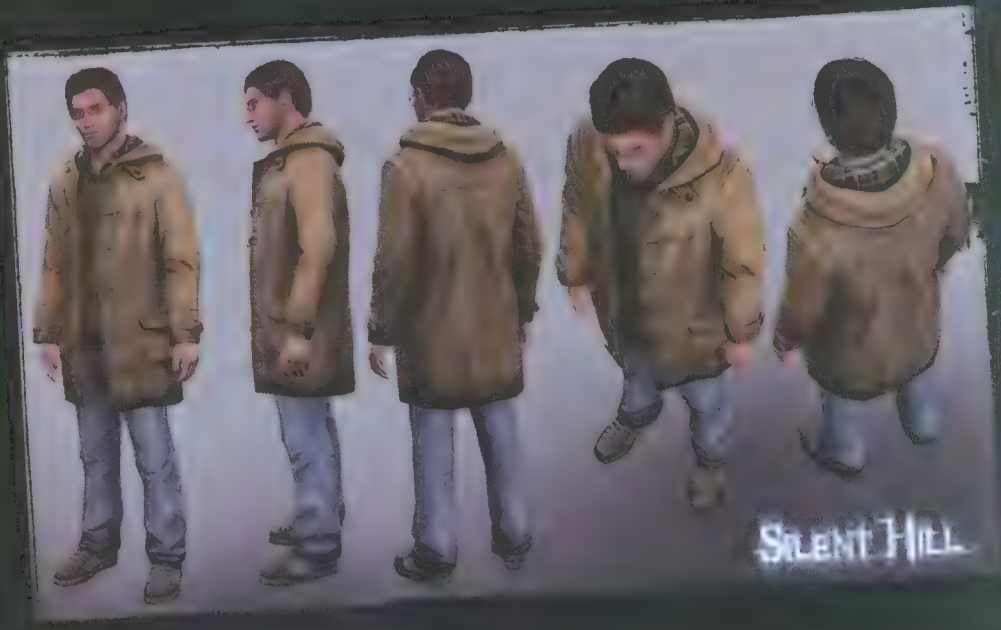
プレイヤーの行動によって、ハリーや彼が出会う人々のビジュアルに変化がもたらされることもある。とくにハリーはカジュアルなものからワイルドなものまで、多彩なコスチュームが用意されている。ただし、こういった変化はさりげなく発生するため、初回のプレイでは違いに気づきにくい。セラピーでの回答や普段の行動を変えながら、何度もプレイしてみるといいだろう。同じ場面でも、キャラクターの外見が違うだけで、かなり新鮮に感じられるはずだ。

ハリー・メイソン

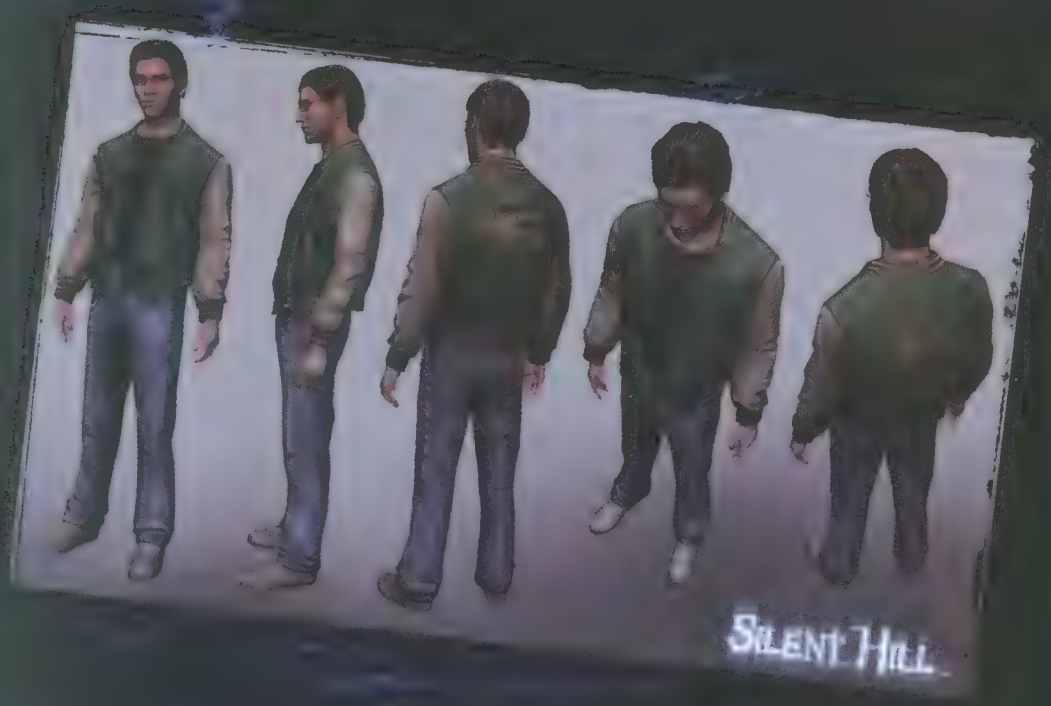
アロハシャツから革のジャケットまで、さまざまなコスチュームが存在。服装によっては、眼鏡を着用しない場合もある。オリジナルの『SILENT HILL』では、娘を捜すために町の住民に立ち向かう勇敢な父親として描かれた。今作では、全く違う設定の真実に気づかされていくことに。

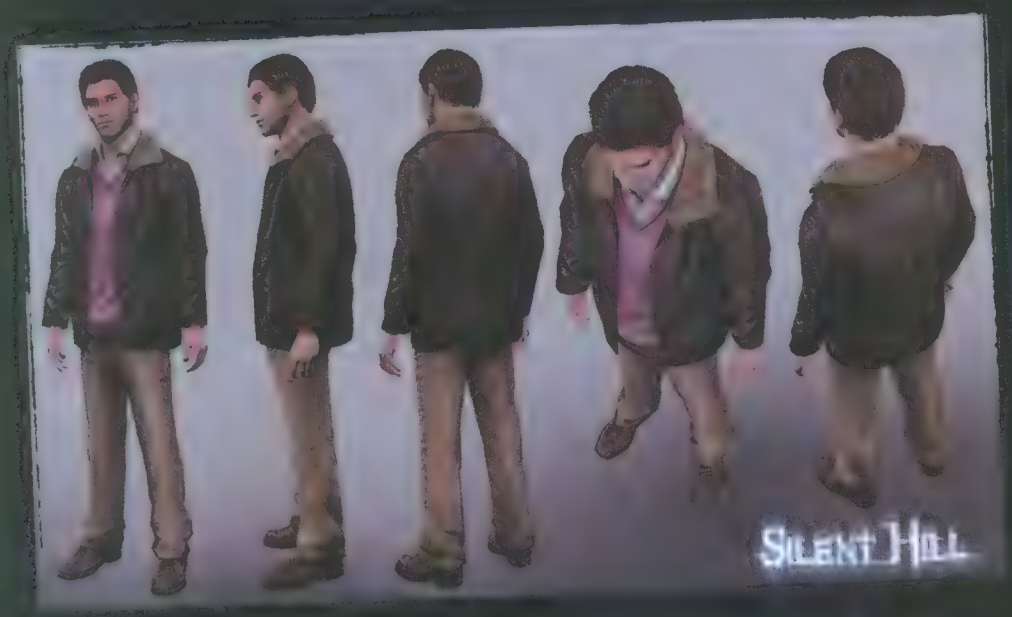

SILENT HILL

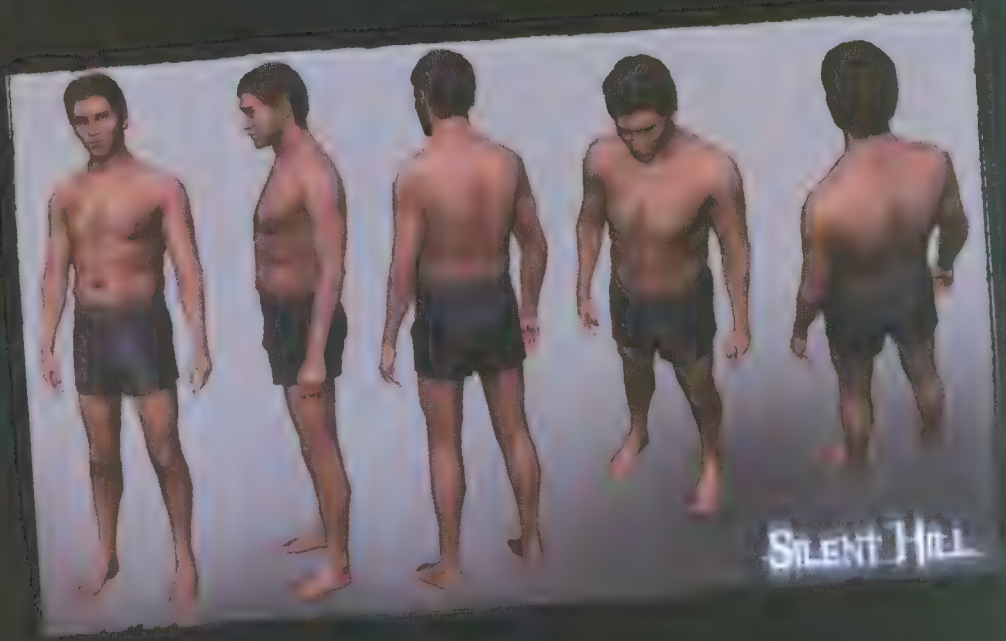

SILENT HILL


SILENT HILL

SILENT HILL


SILENT HILL


SILENT HILL

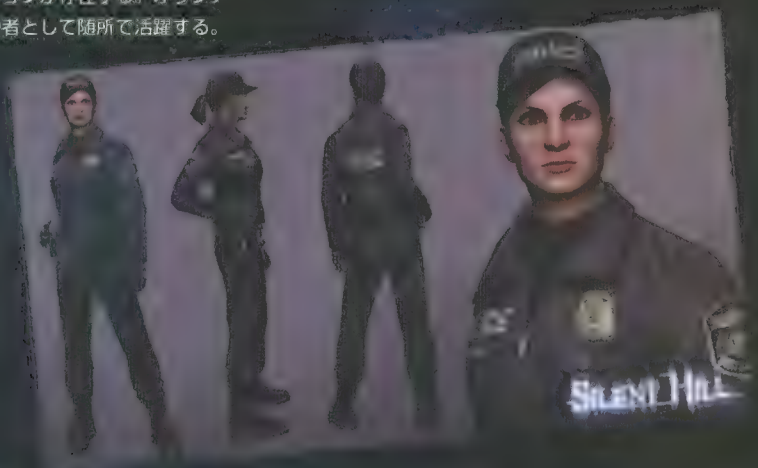


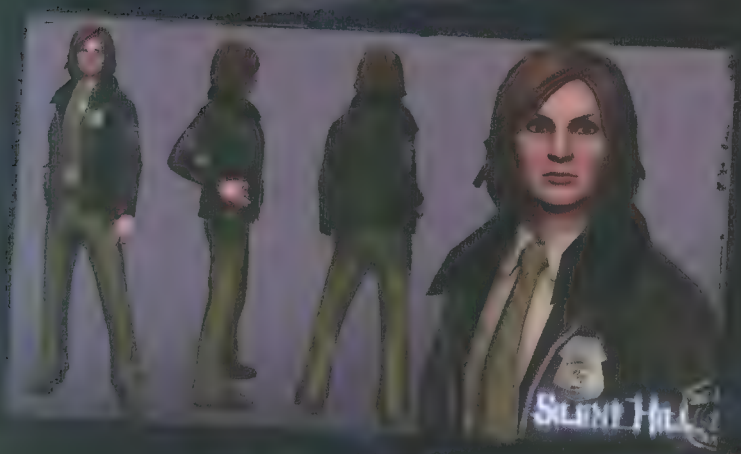
シェリル・メイソン

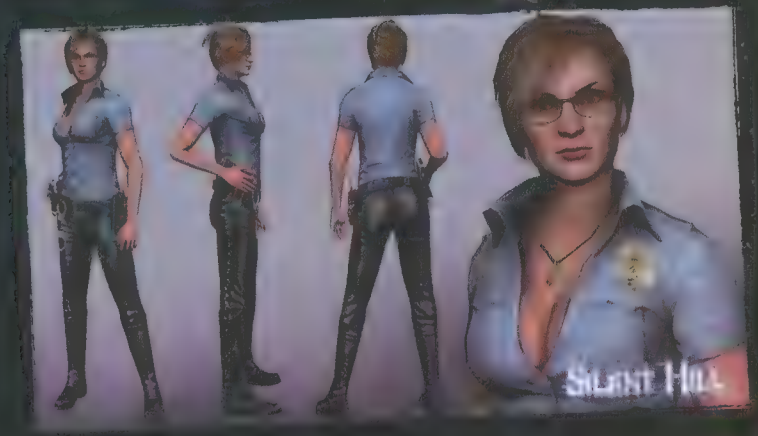
サロペットにTシャツ、カラフルなカチューシャという服装が、活発なシェリルの性格をよく表している。物語の冒頭で行方不明になってしまうため、コスチュームのバリエーションは存在しない。オリジナルの「SILENT HILL」では、ハリーの実の娘ではなく、赤ん坊の頃に拾われた養女であった。

シビル・ベネット

コスチュームはすべて警察の制服だが、胸元を開けたセクシーなバージョンが存在する。オリジナルでも、ハリーの協力者として随所で活躍する。







ドクターK

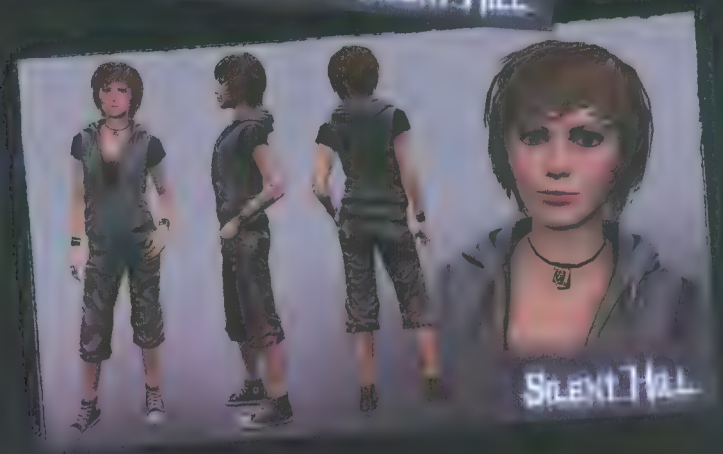
シックな色合いでまとめた服装が、威厳とカリスマ性を感じさせる。オリジナルでは、町の異変に関わる重要な秘密を握る医者、カウフマンとして登場。

リサ

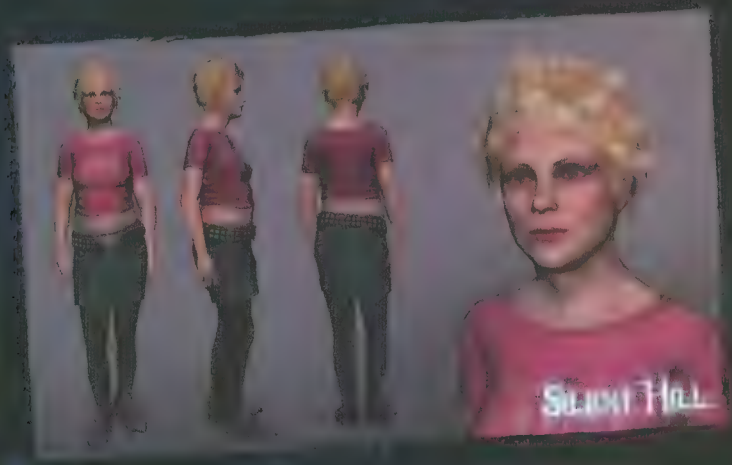
看護師の制服と私服に加え、着替えイベントで見せる下着姿も用意されている。「SILENT HILL」シリーズにたびたび登場する重要人物のひとり。

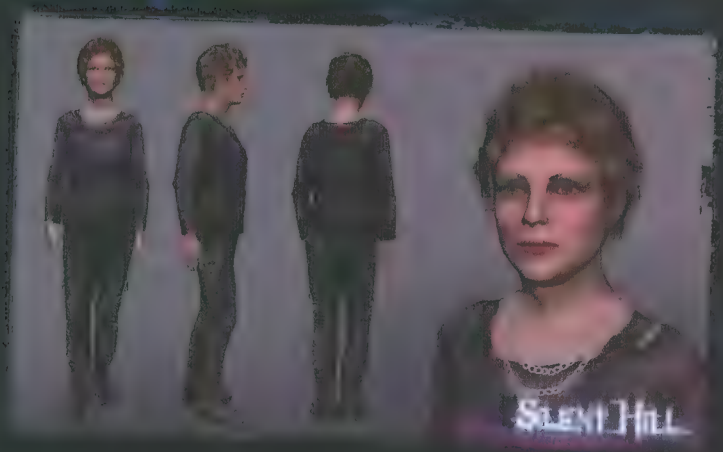
ダリア

年齢の違うバージョンが存在するが、服装のセンス自体は変わらず、なぜ年齢違いがあるのかは、今作をプレイして想像してほしい。オリジナルでは、町の異変に大きく関わる謎めいた老女として登場する。



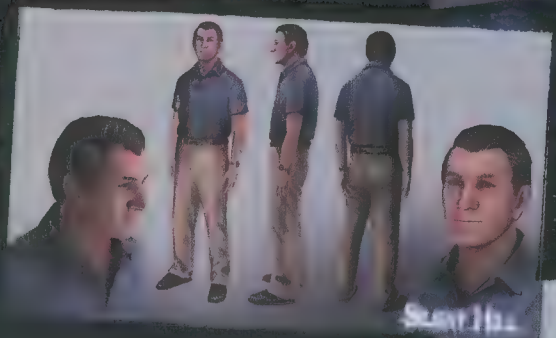
SILENT HILL


SILENT HILL


SILENT HILL

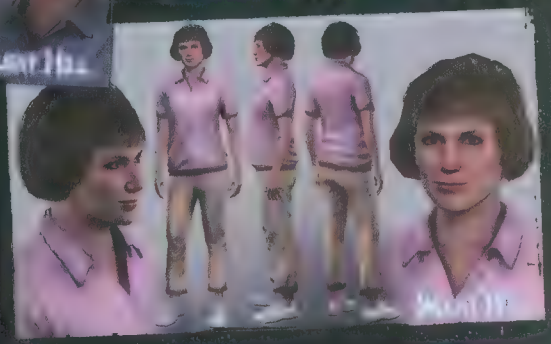
ミッシェル・バルデス

デザインの異なる3種類のドレスが用意されており、種類に応じてヘアスタイルも変化。今作のオリジナルキャラクターのひとりだ。



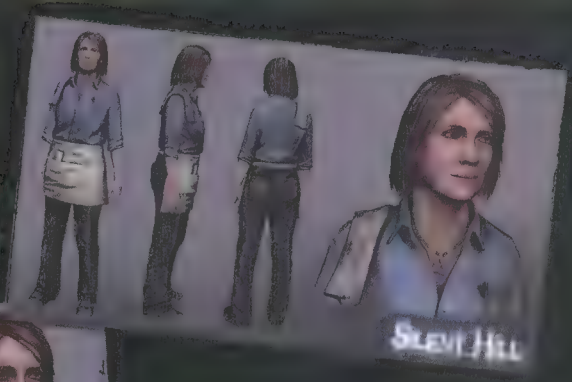
スチュアート夫妻

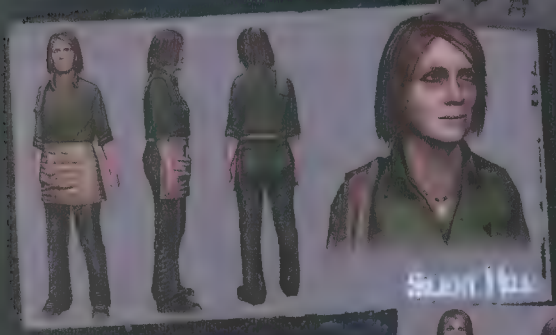
夫妻のいずれもコスチュームは1種類のみ。ただし、セラピーでの塗り絵に近い色になる。一緒に住む娘がいるという設定だが、会話中に登場するのみでイラストは存在しない。

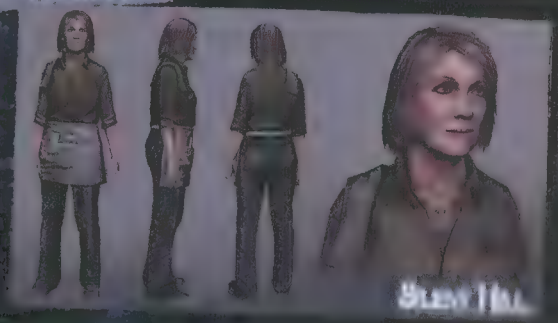


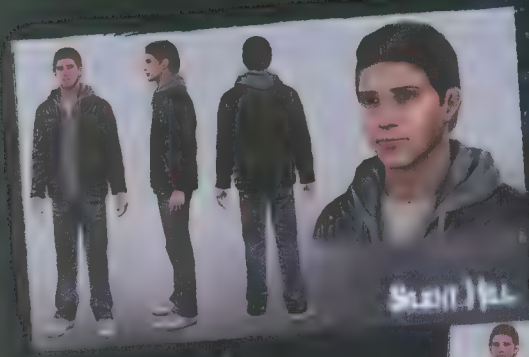
バーの店員

シャツにジーンズ、前掛けというスタイルは共通だが、色と柄の異なる3種類が存在。こちらも、今作のオリジナルキャラクター。









ジョン

好青年風のビジュアルと、金髪でひげを生やした不良っぽいビジュアルとが存在。ミッシェルはどちらのジョンが好みなのだろうか。

クリーチャー

頭部の形状や体つきなど、デザイン違いが多数存在。人間のような肌の質感が不気味だ。

SILENT HILL
SILENT HILL

SILENT HILL
SILENT HILL

SILENT HILL
SILENT HILL

コンセプトアート

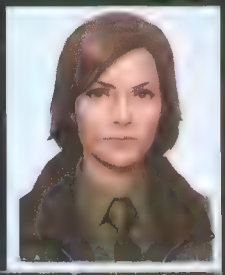
キャラクターの性格や物語における立場など、さまざまなイメージをかき立てるイラストの数々を紹介。油絵のような重厚な質感を持つものや、クリーチャーの全身デザインがはっきりとわかるカットもある。ゲーム中では見られない貴重なイラストから、本作の世界観を感じ取ってほしい。

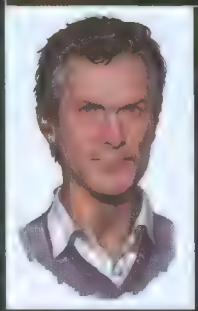
ハリー・メイソン

シェリル・メイソン

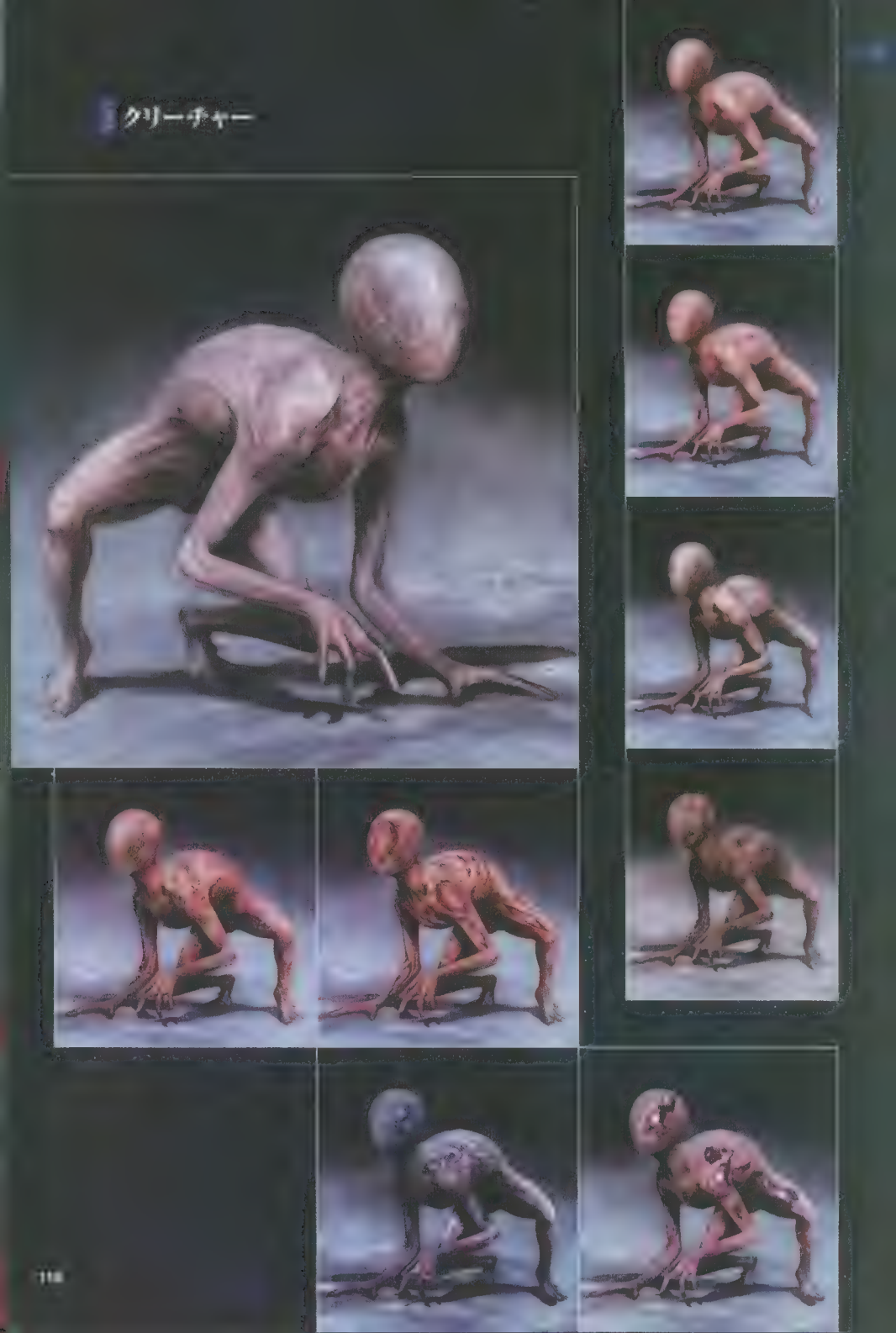
ドクターK

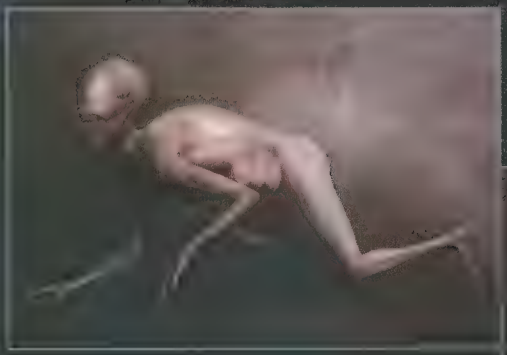
シビル・ベネット

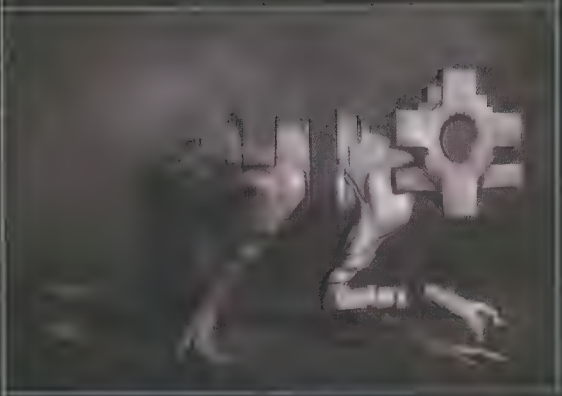




クリーチャー







Secrets

エコー（心霊写真）リスト

ブランコの少女

► P031

公園

公園の一角にあるブランコに乗っている、どこか寂しげな少女の姿。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

水路から伸びる手

► P039

ポンプ場

ポンプ場内部にある水路を覆った柵で撮影可能。柵から手を伸ばしているのは、水路に落ちてしまった幼い男の子。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

吊るされた鹿の死骸

► P041

オリオン狩猟小屋・解体所

流し台と天井から吊り下がったフックの間を撮影すると、狩りの獲物となった鹿の哀れな姿が写り込む。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

助手席で泣く女性

► P046

ブライアント開拓団石碑

石碑の近くに駐車している車の助手席を撮影すると、顔を手で覆って泣いているような女性の姿が写る。撮影後、ボイスメッセージを受信できる。

うなだれている女性

► P051

キャットハウス※

1階の階段近くに置かれたソファーを撮影。店で働いていた女性らしき人物が、悲しげにうなだれている。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

※クラブの名称は、プレイ次第で「キャットハウス」「ハニートラップ」「ロータスヘルスクラブ」のうちいずれかとなります。

息詰まりゲーム

► P052

ミッドウィッチ高校・遺失物取扱所

壁際のフックに吊るされたベルトを撮影すると、息詰まりゲームをしている若者の姿が出現。撮影後にはボイスッセージを受信可能。

問題児

► P076

トルーカモール・映画館近く

映画館近くのベンチで撮影可能。モールで盗みを働いていた「問題児」の姿が写る。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

当たったもの

► P078

シモンズ通り

通りの突き当たりに駐車している、車の後部車輪近くの地面に出現。誰がこの犬をひき殺してしまったのかは、直後に受信するボイスメッセージで判明する。

姫君と騎士

► P089

レイクサイド遊園地・神話と伝説の城

城の前に置かれた顔出しパネル（表側、裏側のどちらでも撮影可能）を撮影すると、パネルから顔を出すハリーとシェリルらしき父娘の姿が写し出される。撮影後にはボイスメッセージを受信できる。

エコー（ボイスメッセージ）リスト

ボイスメッセージは、心理パラメーターによって内容が変化する場合がある。以降のリストに記述する内容はその一例である。
ここでは、エコーメッセージのうち、ボイスメッセージのみをピックアップする。

遊び場

► P031

公園

ブランコで心霊写真を撮影した直後に受信できる。いなくなった父親に寂しさを訴える、少女のつぶやき。

ずっと幸せに

► P032

電気店

商品棚に置かれた、ビデオテープに近づくと受信できる。ビデオに収められている、結婚式にまつわるメッセージ。関連して店の留守番電話には、ビデオテープの元の持ち主だと思われる人物の伝言が入っている。

卒業パーティー

► P032

洋服店

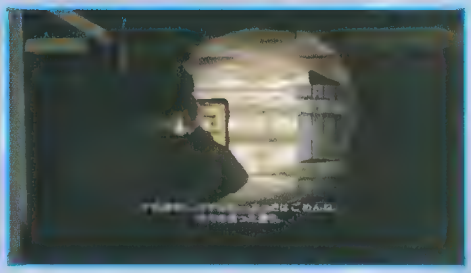
店の入り口付近にある、赤いドレスを着たマネキンに近づくと受信できる。声の主は、このドレスを購入した女性のようだ。

立ち往生

► P037

監視所

監視所の入り口に向かって、左手にある電話ボックス近くで受信可能。ジャッキーという名の少女が、母親にあてたメッセージ。



森の子供たち

► P039

ポンプ場

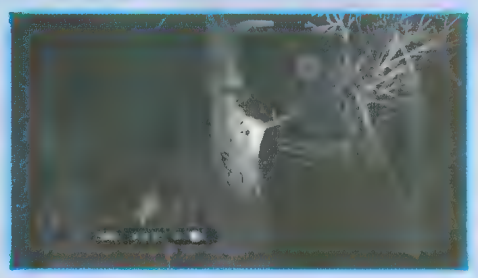
水路を覆っている柵で心霊写真を撮影した直後に受信。内容は水路に落ちた弟を見て、うろたえる姉の悲痛な訴え。

死の連鎖

► P043

暗き森

狩猟小屋を出て、左手にあるフェンス沿いに進んだ場所にある、トナカイの頭蓋骨がくくれられた木に近づくと受信可能。狩猟小屋の主人らしき男性が、一緒に狩りに出かけた息子を叱りつけている。



家族旅行

► P045

悪夢

家族の像がある民家の中で、夫婦の像に近づくと受信可能。休暇を過ごしにやってきた家族の会話を聞くことができる。ピアノの謎を解くと、新たなボイスメッセージを受信。

ブライアント

► P046

ブライアント開拓団石碑

石碑近くに停まっている車の、助手席に残された残留思念を撮影したあとに受信。助手席に座っていた女性の声と思われる。

冷淡

► P050

ハンバーガー屋

窓際のテーブル席に近づくと受信可能。冷たい態度をとる恋人に対し、男性が不満を漏らしている。

お下げ髪

► P051 ／ P052

キャットハウス※／ミッドウィッチ高校・B校舎前の駐車場

1階のソファーにある残留思念を撮影した直後に受信。店に勤める女性に対する客のセリフ。ミッドウィッチ高校のB校舎前にある駐車場で青い車に近づくと、客と同じ男性であろう人物のボイスメッセージを受信できる。

※クラブの名称は、プレイ次第で「キャットハウス」「ハニートラップ」「ロータスヘルスクラブ」のうちいずれかとなります。

息詰まりゲーム

► P052

ミッドウィッチ高校・遺失物取扱所

ベルトのかかったフックに残された残留思念を撮影した直後に受信。高校で流行っている「息詰まりゲーム」に関連したメッセージ。

おおぐま座

► P055

ミッドウィッチ高校・プラネタリウム

投影機を囲んだ椅子のひとつに近づくと受信可能。教師らしき男性が、星座について解説しようとしているが……。

卒業パーティー

► P056／P057

ミッドウィッチ高校・体育館前廊下／体育館前

廊下に貼られた青いポスター、体育館前の通路にあるベンチにくくりつけられたハート型の風船に近づくと受信できる。いずれも卒業パーティーに関連する内容だが、声の主は異なる。

ゴシップ

► P059

悪夢

悪夢のミッドウィッチ高校で、正門前の扉に張りついているパパラッチ学生たちの像に近づくと受信可能。内容は、高校内の特定の場所でスクープ写真を撮影してきてほしいというもの。謎解きのヒントにもなっている。

病院訪問

► P065／P066

悪夢

緊急救命室で親子の像に近づくと受信可能。声の主はベッドに横たわる少女の親。ラジオの謎を解くと、新たなボイスメッセージを受信できる。

チューインガム

► P071

トルーカモール正面入り口付近

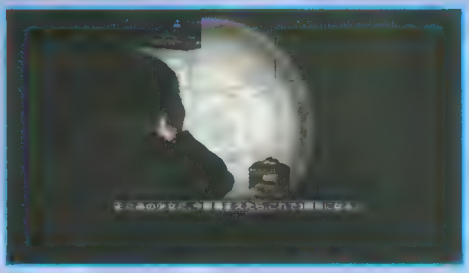
チューインガムマシンがある場所で、親子連れの像に近づくと受信可能。内容はガムをねだる娘と親のやり取り。謎解きをすると、新たなボイスメッセージを受信できる。

問題児

► P072

トルーカモール・本屋付近

本屋の近くに置かれたゴミ箱に近づくと受信できる。警備員らしき男性が、モールに出入りする問題児について話している。映画館近くのベンチでも、関連したボイスメッセージを受信できる。



家族のペット

► P073

トルーカモール・ペットショップ

ショップの突き当たりにある、犬用のケージに近づくと受信できる。ペットを買いにきた一家の姿がうかがえる内容。

祝いの時

► P075

トルーカモール・ギフトショップ

カウンター奥にある、キーロックで施錠された扉に近づくと受信可能。暗証番号を忘れた人物が、電話の相手に番号を尋ねている。謎解きのヒントにもなるボイスメッセージ。

家族のペット

► P078

シモンズ通り

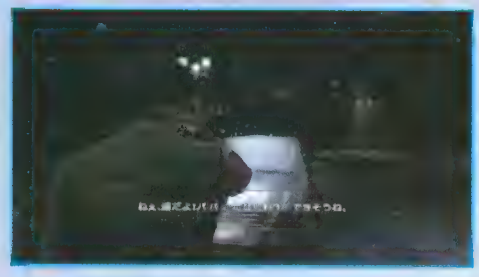
通りの突き当たりに駐車している車近くで心霊写真を撮影すると受信可能。車に乗っていた人物が、車に当たったものが何かを知ってうろたえている。

日帰り旅行

► P086

ウィーバー通り

銅像の近く、湖畔に駐車している車に近づくと受信可能。日帰り旅行にやってきた家族の会話を聞ける。

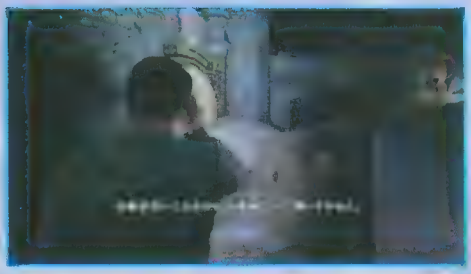


日帰り旅行

► P089

レイクサイド遊園地・神話と伝説の城

城の前にある顔出しパネルに残された思念を撮影すると受信可能。ハリーとシェリルらしき親子のやり取りを聞ける。

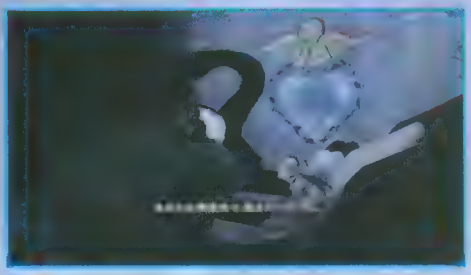


日帰り旅行

► P091

レイクサイド遊園地・愛のトンネル

カップルの像が乗っているスワンボートに近づくと受信可能。初デートに関する、カップルの会話を聞ける。内容からこのカップルは、どうやらハリーとダリアのようだが……？



日帰り旅行

► P092

レイクサイド遊園地・愛のトンネル

トンネル内で影を3回目撃したのち、影が凍りついた扉に消えていくと同時に受信。カップルとその娘と思われる人物の声。この影は少女のようだが、シェリルなのだろうか……？

思い出の品リスト

冬の灯台

バーの入り口近くの棚、もしくはレストランのカウンター内にあるボードの下の棚から入手できる。灯台のそばに立つ女性の姿がイメージをかきたてる置き物。

► P030

隠れた炎

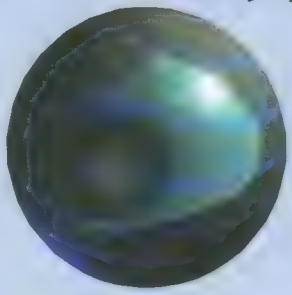
シビルがパトカーを降りたあと、助手席のダッシュボードから入手できる。フタは開いているが、中身は減っていない。パッケージに書かれた銘柄は「ヘミングウェイ」。

► P036

凍った海

給水塔の真下に置かれた鉄製のボックスの中から入手できる。ブルーのグラデーションが美しい球状のオブジェ。

► P038



移動祝祭日

オリオン狩猟小屋のベッドルームで、壁際の小さな棚の中から入手できる。使い込まれていそうな小型のナイフ。

► P041

壊れた懐中電灯

オリオン狩猟小屋の解体所の先にある部屋で、ドレッサーの引き出しから入手できる。壊れてしまうまでは、狩猟に出かける際に使用していたのだろう。

► P042

ピンで留められた美

ブライアント開拓団石碑の近くに駐車している車の、後部トランクの中から入手できる。ピンで固定された、紫色の蝶の標本。

► P047

プラスチックのパーフェクトガール

ハンバーガー屋の出口近くの冷蔵庫に隠されている、スレンダーな体つきの人形。なぜか、冷蔵庫には人形以外に何も入っていない。

► P050

永遠の窒息

キャットハウス※の2階にあるドレッサーに置かれている、ハート型のジュエリーボックスの中から入手できる。卵のような形をしたオブジェにはアリが入っている。

► P051

※クラブの名称は、プレイ次第で「キャットハウス」「ハニートラップ」「ロータスヘルスクラブ」のうちいずれかとなります。

天のご加護

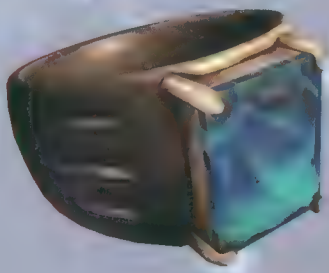
遺失物取扱所の壁に取りつけられた棚の中から入手可能。扉を開ける際には、小さなフックを外す必要がある。聖者の絵が刻まれたコイン状のペンダントトップ。

► P053

冷たい宝石

ミッドウィッチ高校の生物学実験室で、机に置かれた解剖用のカエルの腹を裂くと中から出現する。青い石がはめ込まれたリング。

► P054



永遠のバラ

ミッドウィッチ高校の体育館前廊下で、階段近くにあるロッカーの中から入手できる。該当するロッカーの番号は「1037」。ドライフラワーにしたバラが入ったオブジェ。

► P057

無限の冗談

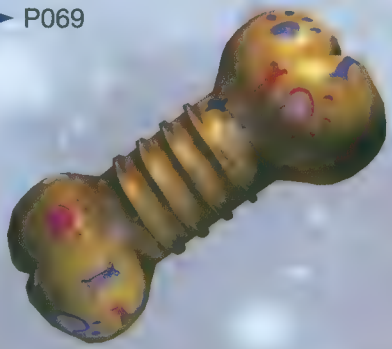
ナイチンゲールアパートメントのリサの部屋で入手可能。バスルームの鏡の前に置いてあるオルゴールのゼンマイを回し、フタを開けると中に入っている。スカルモチーフのリング。

► P067

人工大腿骨

トルーカモールの事務所にある、コピー機のフタを開けると入手できる。ポップなモチーフが描かれた、大腿骨の形のオブジェ。

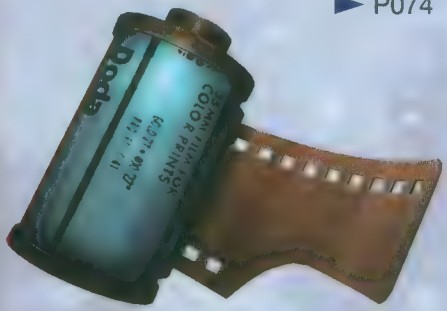
► P069



未現像の思い出

トルーカモールのペットショップで、死んだハムスターが入っているケージから入手できる。店を訪れた客のものだろうか、現像に出されることなく置き忘れられてしまったようだ。

► P074



空飛ぶトカゲ

トルーカモールのおもちゃ屋で、カウンター近くにある金庫のダイヤルを時計回りに回し、扉を開けると入手できる。ユーモラスな表情をした恐竜のおもちゃ。

► P074

フランケンシュタイン

トルーカモールの映画館で、入り口近くに設置されたクレーンゲームに挑戦し、人形を穴に落とすと入手できる。フランケンシュタインのちょっとリアルな人形。

► P077

ウロボロス

グリーンライオン質屋のカウンター内で、紫がかった色の小箱に差さっている鍵を回し、フタを開けると入手できる。「ウロボロスの連環」をモチーフにしたリング。

► P079

幾何学のように正確な詩

雨水排水溝の近くで、ミッシェルとジョンが去ったあとに、車の助手席のダッシュボードを調べると入手できる。側面に文字が刻印された、高級そうな万年筆。

► P084

幸せの絆

雨水排水溝のひとつ目の分岐路を左に入り、排水溝の中にいる魚の口に刺さった釣り針を持ち上げると、魚が水と一緒に吐き出す。サイズの調整が可能な手作り風のブレスレット。

► P085

残された思い出

ウィーバー通りにあるタバコ屋で、店先に置いてある人形が手にした箱から入手できる。愛らしい色とデザインの使い捨てカメラ。

► P085

キーリング

みやげ物屋の店内にあるショーケースの扉を左に引き、ボードを引き出すと入手できる。灯台をモチーフにしたキーリング。

► P086

ダイヤの心

湖畔にある望遠鏡を灯台に向けると入手可能。リング本体にも小さな石があしらわれた、豪華なダイヤのリング。

► P087

ドラゴン

レイクサイド遊園地近くの、湖畔のベンチに置かれたダンボール箱の中から入手できる。真っ赤な体のドラゴンのおもちゃ。

► P088

イブ

レイクサイド遊園地で、スロットマシンのレバーを3回引くと、絵柄が揃ったあとに賞品として払い出される。ダリアの写真の周りには、「本当の幸福」という文字が刻まれている。

► P090

アダム

ライトハウス病院のエントランスで、壁際に置かれた胸像の頭部を開くと入手できる。ハリーの写真の周りには、「永遠に忘れない」という文字が刻まれている。

► P095

思い出の品の確認について

思い出の品は、ゲーム中に一時停止メニューの「思い出」から確認できる。選択すれば拡大して詳細を見ることが可能だ。

これらの思い出の品は、ゲームが終わったあとに誰のものなのかが判明する。さまざまな想像ができるので、ゲームを振り返ってみてほしい。

オリジナル「SILENT HILL」について

今作の原点となっている『SILENT HILL』では、シェリルの失踪が物語の発端となる点こそ共通しているが、シェリルという少女の設定は大きく異なっている。サイレントヒルを覆う悪夢を生み出したのはアレッサという少女であり、彼女の母親であるダリアがある儀式を行ったことがすべての発端であった。苦痛の中でアレッサの魂はふたつに分かれ、魂の片割れはハリーに拾われてシェリルと名づけられたのだ。ハリーとダリアの間に横たわる数奇な縁は、今作でも新たな設定とともに息づいている。

今作でもシェリルは7才という設定だが、果たして本当にそうなのだろうか？

ハリーとダリアの関係性は、今作で大きく変更された設定のひとつだ。

UFO撮影ポイント

UFOとは?

サイレント・ヒルの町では、しばしば不思議な現象に遭遇することがある。少女が神隠しのように消えてしまったり、突然悪夢のような世界に引き込まれたり……。だが、不思議なことはそれだけではない。この町には時として、未確認飛行物体が姿を現すことがあるのだ。

オリジナルの『SILENT HILL』において、すでにUFOの存在は確認されており、以降も伝統的な要素として登場する作品もある。いわばシリーズの「お約束」というわけだ。

今作のUFO出現ポイントは全13箇所。意外な場所に現れることも多いので、こちらに掲載しているリストを参考に、それぞれの場所を訪れてみよう。すべての撮影に成功すれば、行く先には思いもよらない結末が待っている。気になる内容は、ぜひあなた自身の目で確かめてほしい。

出現条件

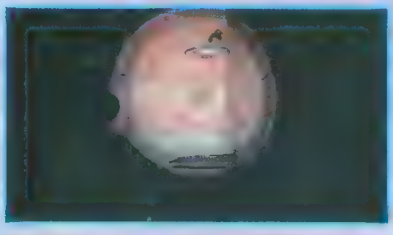
UFOの姿を捉えるためには、まずゲームを一度クリアして、同じセーブデータを使って2周目以降のプレイを始める必要がある。続いて、バーと洋服店の壁にかかっている「ユナイテッド・フルーツケーキ アウトレット」の看板にある、店の電話番号555-3825に電話をかけよう。以上の手順を終えたら、特定の場所でUFOを目撃できるので、各地で撮影を行えばいい。

ゲーム序盤に訪れる店の壁に、UFO出現の鍵が隠されている。2周目以降は看板の内容が変化しているのだ。

UFO 1

電気店か洋服店の裏口から出て、正面に見えるダストボックスの上空に出現する。

ゲーム序盤で目にする電気店と洋服店の裏口近く。通ってきた店の方に出現する。

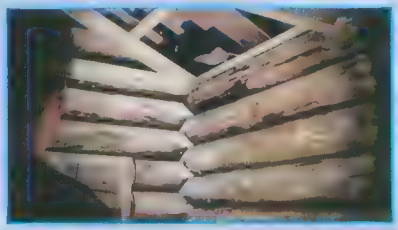


UFOを撮影できるようになるのは、携帯電話が使用可能になってから。自宅へ引き返す途中で、忘れずに撮影を行おう。

UFO2

ボートハウスの正面入り口から中に入ると、屋根に空いた穴の向こうに浮かんでいる。

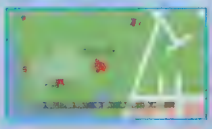
暗き森を抜けてオリオン狩猟小屋に向かう途中、湖畔のボートハウスに立ち寄ろう。



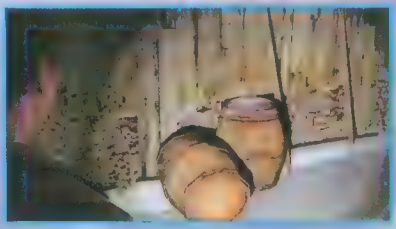
ボートハウスの中に入り、屋根が壊れている部屋で、正面に向かって右上辺りを見上げるとUFOが出現している。

UFO3

オリオン狩猟小屋の近くに置かれたタルのうち、右側にあるタルの上に出現。



暗き森を抜ける際、必ず経由することになる狩猟小屋。その周辺にUFOが出現する。

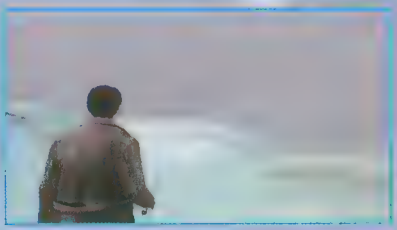


狩猟小屋の外に回ると、地面に置かれたタルを発見できる。UFOの姿がやや見つけにくい。

UFO4

ミッドウィッチ高校の校庭に出現。フットボールのゴールポストの上に浮かんでいる。

ブライアント開拓団石碑の周辺から、ミッドウィッチ高校を目指す途中で目撃できる。

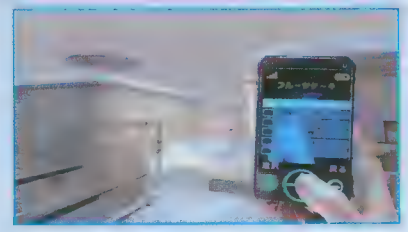


出現ポイントの目印はフットボールのゴールポスト。吹雪で視界が悪いので、見落とさないように注意すること。

UFO5

キャットハウス※2階の屋上で、上空に浮かぶUFOの姿を確認できる。

ミッドウィッチ高校の校庭から、体育館がある校舎へ向かう途中にキャットハウス※へ。



ハンバーガー屋の2階屋上からキャットハウス※に飛び移り、左手を向くと上空に浮かんでいる。

※クラブの名称は、プレイ次第で「キャットハウス」「ハニートラップ」「ロータスヘルスクラブ」のうちいずれかとなります。

UFO6

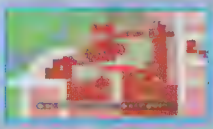
ミッドウィッチ高校の中庭に建つ、創設者の銅像の頭上にUFOが出現。

B校舎からD校舎へ向かう際に、必ず通過することになる中庭が出現ポイントだ。

創設者の銅像に向かって立つと、像の頭上に浮かんでいる。銅像を目印にすれば簡単に姿を見つけられるはずだ。

UFO7

ミッドウィッチ高校の体育館の近く、木々に隠れるようにして出現する。



校庭から各校舎を経由し、目的地である体育館に着いたら、撮影を行ってから館内へ。

体育館に向かって右手にある像が目印。像の左斜め前に立つ木々の間に、UFOが浮かぶ姿を見ることができる。

UFO8

トルーカモールの入り口近くにある駐車場で、渡り廊下から見下ろした場所に出現。

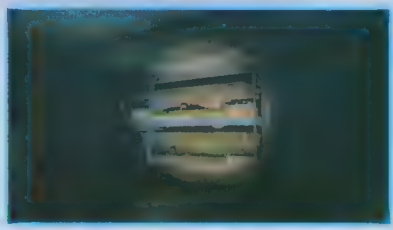
モールの入り口からリサのアパートへ引き返す前に、駐車場で撮影を行っておこう。

駐車場の平地部分ではなく、柵のついた通路へ進む必要がある。撮影する際は柵越しにUFOの姿を見下ろす形となる。

UFO9

トルーカモール内のペットショップで、壁際に置いてある水槽の中に出現。

モール内に入り、ホールに進むと左側にペットショップがある。ここが撮影ポイントだ。



店の入り口から見て、右手の壁際に置かれた水槽を覗くと、なぜか水中にUFOの姿を発見できる。

UFO10

グリーンライオン質屋で、商品が陳列されている棚の一角にUFOが紛れ込んでいる。

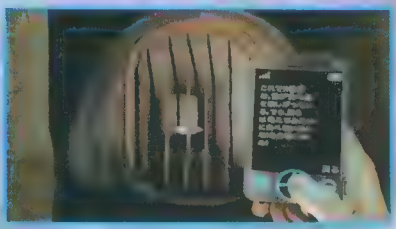
トルーカモールを出て右に進み、突き当たりで右折して進んでいくと質屋に到着する。

店に入ったら、すぐ左手にある棚に目を向けてみよう。棚の最上段に、UFOがさりげなく出現している。

UFO11

雨水排水溝の出口近く、ハシゴの横にある柵の向こう側に出現する

排水溝を通り抜けて、ウィーバー通りにたどり着く直前が、撮影のタイミングとなる。

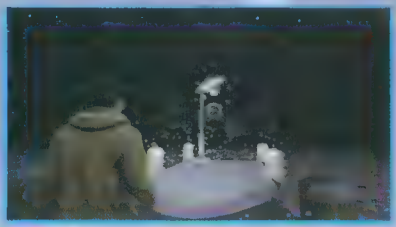


ハシゴを上る前に、向かって右の柵の向こうにUFOが浮かんでいる。見落としやすい場所なので要注意。

UFO12

レイクサイド遊園地近くの桟橋を奥に進むと、湖の上にUFOが浮かんでいるのを発見。

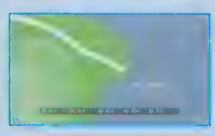
愛のトンネルを出たあと、フェンスを乗り越えて通りに出て、左側にある桟橋へ。



桟橋は2箇所あるが、UFOが出現するのは左側の桟橋のみだ。それさえ間違わなければ撮影するのは簡単。

UFO13

灯台近くの湖畔で、岸辺のほど近くに出現する。



最後の目的地となる灯台に向かう直前に、13箇所目の撮影ポイントが存在する。

打ち上げられた場所から、湖を正面にして左へ進み、湖に目をやるとUFOの姿を間近で目撃できる。

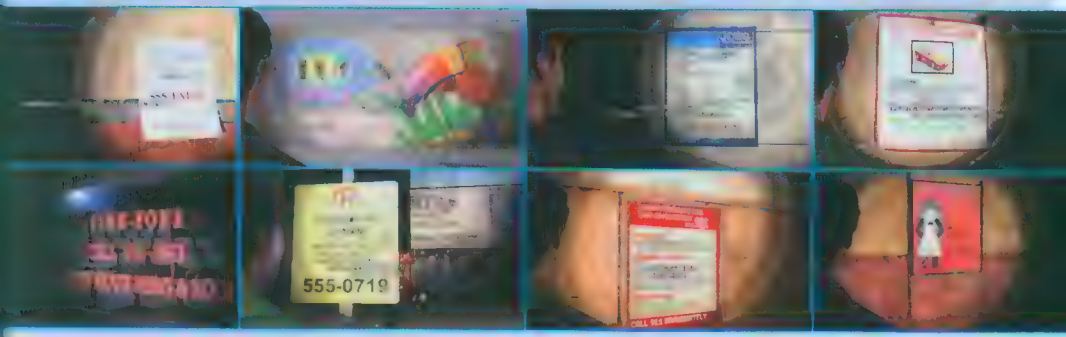
電話番号リスト

（ゲームの進行状況によっては、かからない場合もあります。なお、このページ内の件名は、わかりやすさを優先して表記してあります。）

555 トーク（トークライン）	555 TALK		555-8255
アルケミラ病院	Alchemilla Hospital		555-9400
アルケミラ ラジオ リクエスト番号	Alchemilla Radio	夜のドライブ	555-8811
		彼女の最後の言葉	555-8812
		魔法のギター	555-8813
		（正解）お父さん子	555-8814
		今夜の涙	555-8815
		あなたへの愛	555-8816
		ロッキンラビット	555-8817
		一晩中あなたを	555-8818
		もう二度と	555-8819
		幸せな帰郷	555-8810
家	Home		555-4663
インフォメーション	Information		411
ウェイトレス募集	Waitress Wanted		555-6649
ウッドランドロッジ（不動産）	Woodland Properties		555-6128
おおぐま座	URSA MAJOR (GREATER BEAR)		555-2325
環境保護警察	Conservation Police		555-5253
求人募集	H.R. Administrator		555-7872
クラブ※1	The Cathouse		555-5477
警察署	PoliceStation		555-6358
警察（緊急）	Emergency Services		911
コナミ カスタマーサポート※2	KONAMI Customer Support		573
サイレント・ヒル・カスタマーセンター	Silent Hill Customer Service Center		311
サウスサイド ジャンク屋	Southside Salvage		555-2212
シネフォン	Cine-Fone		555-3663
シビル	Cybil		555-2925

※1 クラブの名称は、プレイ次第で「キャットハウス」「ハニートラップ」「ロータスヘルスクラブ」のうちいずれかとなります。
※2 ゲーム要素であり、実際のコナミカスタマーサポートではございません。

時報	Time	555-1212
タミー	Tammy	555-7588
ダリア	Dahlia	555-8432
天気情報	Country Weather Service	555-7669
天然資源省	State Department Natural Resources	555-3474
トゥッキーコミュニティープロジェクト	Join Tookie!	555-8665
トルーカモール	Toluca Mall	555-6255
トルーカ水上ツアー	Toluca Water Tours	555-2628
ナイチンゲールアパートの管理人	Nightingale Apartments Super	555-4139
橋の時間外管理者（ジミー）	Bridge ControlII (Jimmy)	555-3411
フィッシャーの前妻	VALERIE	555-9433
プラネタリウムツアー	Free Tour of Galaxy	555-2264
不良品回収	Recall Hot Line	555-7325
フルーツケーキ（UFOエンド条件2周目以降）	United Fruitcake Outlet	555-3825
ブルックヘイブン病院	Brookhaven Hospital	555-9300
ベッドロック警備	Bedrock Security	555-0207
ボドキン健康保険	Bodkin Health Insurance	555-3800
迷子センター	Lost Children?	555-5678
ミスター・ゴードン	Mr Gordon	555-5464
ミッシェル	Michelle	555-3587
ミッドウィッチ高校	Midwich High School	555-5122
ミッドウィッチ高校新聞部	School Magazine	555-7857
リサ	Lisa	555-3323
リバーサイドホテル	Riverside Motel	555-4340
林業省	State Forestry Department	555-8733
レイクサイドホテル	Lakeview Hotel	555-2502
レイクサイド遊園地	Lakeside Amusement Park	555-3253
レッカー会社	Towing	555-0719
ブローディー住宅保険	Brodie Mutual Home Insurance	555-3900
グッドドライブ（私の運転どう？）	HOW AM I DRIVING?	555-7243
ワンダーランドバーガー	Wonderland Burger	555-6328



KONAMI OFFICIAL BOOKS
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Planning & Editing
高口友昭／中井優太
（コナミデジタルエンタテインメント）

Writing
岩瀬康太郎／帆刈理恵／亀井卓也
（有限会社スタジオエクレア）
岡崎純二

Art Direction
仲 将晴
（ADARTS）

Design & Layout
小林 歩
（ADARTS）

Cover Design
小林 歩
（ADARTS）

Supervision
「SILENT HILL SHATTERED MEMORIES」制作チーム

2010年4月15日　初版第1刷発行

[illegible]
編集人　亀井英雄
[illegible]　株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

<書籍の内容に関するお問い合わせ>
お客様相談室：TEL 0570-086-573
平　　日 9：00〜19：00
土日祝日 10：00〜18：00

<販売・書店、乱丁・落丁に関するお問い合わせ>
ブックセンター：TEL 03-5771-0383
月〜金曜日 10：00〜16：00（土日祝日除く）
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所　大日本印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでご連絡の上お送り下さい。
小社送料負担にてお取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部または全部を無断で複写複製することは、
著作権者および出版者の権利侵害になります。

[illegible]

[illegible]

ISBN978-4-86155-278-6　C0076

[illegible]

URL www.konami.jp/book

サイレントヒル シャッタードメモリーズ　公式ガイド

I Love my daddy

©2010 Konami Digital Entertainment

Wii/プレイステーション・ポータブル/プレイステーション2

好　評　発　売　中

コナミノベルス
「サイレントヒル」

行方不明の娘を捜し、ハリーが遭遇する
未曽有の恐怖！
シリーズ第一作の全貌がここに。

ISBN4-86155-815-8
©2006 SADAMU YAMASHITA
©2006 Konami Digital Entertainment

コナミノベルス
「サイレントヒル2」

病死した妻からの手紙を頼りに、
サイレントヒルを訪れるジェイムスが
たどり着いた驚愕の真実とは!?

ISBN4-86155-832-8
©2006 SADAMU YAMASHITA
©2006 Konami Digital Entertainment

コナミノベルス
「サイレントヒル3」

「SILENT HILL」の17年後、再び迫りくる
驚異の妄執。ヘザーは教団との因縁を
断ち切ることができるのか!?

ISBN978-4-86155-842-9
©2007 SADAMU YAMASHITA
©2007 Konami Digital Entertainment

定価 各980円（本体価格933円＋税）
著・山下定／イラスト・伊藤暢達

好　評　発　売　中

「サイレントヒル 4 ザ ルーム 公式ガイド コンプリートエディション」

邪悪な秘儀を阻止するための
公式完全攻略本。

定価1,350円（本体1,286円）　ISBN978-4-86155-009-6
©2004 Konami Digital Entertainment

「サイレントヒル ゼロ 公式ガイド」

すべての根源を生み出す物語を
見届けよ!
唯一の公式完全攻略本。

定価1,300円（本体1,238円）　ISBN978-4-86155-210-6
©2007 Konami Digital Entertainment

ISBN978-4-86155-278-6
C0076 ¥1286E
9784861552786
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
定価:1,350円(本体1,286円) ⑤
1920076012860

“真実”を知るために

迫り来る“悪夢”から逃げ延びよ!

プレイヤーがすべきことを場所ごとに解説し、分岐するルートも攻略
クリーチャーを振り切れ! 効率よく逃れるための経路を紹介
『思い出の品』『エコー』、それぞれの収集ポイントを完全網羅
“悪夢”の果てに見る“真実”とは……!? エンディングの分析傾向を解説
シリーズでおなじみの隠し要素「UFO」の、目撃ポイントをすべて掲載

©2010 Konami Digital Entertainment

Wii/プレイステーション・ポータブル/プレイステーション2